N°8 - Octobre 1995 - 35 F

Avec son inséparable CD-ROM

PC FuN

PC FuN

Créez - Jouez - Découvrez - Optimisez - Achetez

Accessible à tous !

TRUQUEZ VOS PHOTOS SUR PC

Maîtrisez le traitement de l'image : numérisation, effets spéciaux, retouche...

Optimisez

- JOYSTICKS : nos agents arrêtent 21 suspects
- Deskscan color
- Lecteurs CD 4x et 6x
- IPC Pentium 100

Créez

- Director's Lab
- Virtual Waves

Jouez

- Need for Speed
- Command & Conquer
- Space Quest 6
- MechWarrior 2

Découvrez

- La collection Barnes
- Le secret du Château
- Plongée sous-marine

Enfin !

Comprendre la récupération de fichiers

Encyclopédies

Laquelle acheter ? Le comparatif ultime !

Une publication PRESSIMAGE©
M 1474 - 8 - 35,00 F
270 FB • DOM/TOM 55 FF • 11 FS • 12,95 $ CAN • 1400 Pte Cont • 250 F Lux •

Photoshop 3.0

La rolls de la retouche enfin sur PC !

PROMOTIONS SPÉCIAL RENTRÉE - OFFRE EXCEPTIONNELLE

Tél : (1) 41 14 09 99 **ALDIX COMPUTER** Fax : (1) 41 14 09 90

Windows® 95

MISE À JOUR

639 F TTC

VOTRE PC EST ACTUELLEMENT ÉQUIPÉ D'UNE ANCIENNE VERSION DE DOS OU WINDOWS, PASSEZ À WINDOWS 95

DISPONIBLE EN CD OU DISQUETTES

Cyber MICRO

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TÉL : (1) 41 14 09 99 - FAX : (1) 41 14 09 90
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H30 À 18H30 - FERMETURE DE 13 À 14H00

PROMOTIONS SPÉCIAL RENTRÉE - OFFRE EXCEPTIONNELLE

ALDIX COMPUTER

Tél : (1) 41 14 09 99 — Fax : (1) 41 14 09 90

Mozart

LE PC MULTIMÉDIA INTERNET LIVRÉ AVEC 6 LOGICIELS DONT 4 CD ROM

PC COMPLET 3

MULTIMEDIA

LA STATION POUR LA CULTURE, L'ÉDUCATION ET LE JEU

- CD ROM QUADRUPLE VITESSE
- ECRAN 15" AVEC 2 HP 2 x 80 W
- CARTES SON 16 BITS STEREO COMPATIBLE SOUND BLASTER

LIVRÉ AVEC LE CD ROM VAN GOGH EN 600 ŒUVRES

INTERNET

LES PENTIUM INTERNET /FAX /MINITEL

- Carte Fax Modem Minitel 14400
- Logiciel Minitel , Fax et Modem
- **INSCRIPTION, ABONNEMENT ET CONNEXION ILLIMITÉE GRATUITS À INTERNET PENDANT 6 MOIS**
- CD ROM et livre sur INTERNET

- Garantie 3 ans : 1 an sur site (domicile) + 2 ans main d'œuvre
- Extension de garantie à 3 ans pièces et main d'œuvre sur site : 990 Fttc
- Assistance téléphonique

UNE MAINTENANCE A L'ÉCHELLE NATIONALE

GARANTIE SUR SITE

Version sans Fax - Modem

8490 F TTC 7040 FHT

486 DX4 100 - 8 Mo - 540 Mo
Ecran 15" - 2 HP 2 x 80 W

- WINDOWS 95 de Microsoft® sur CD ROM
- CLARIS WORKS sur CD ROM (traitement de texte, tableur, base de données)

LA STATION POUR POUR LA BUREAUTIQUE A LA MAISON

BUREAUTIQUE

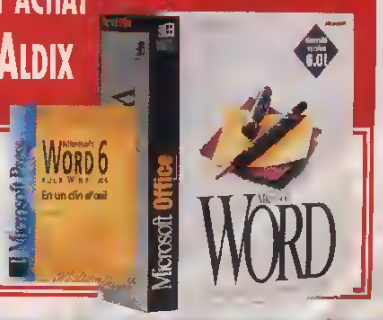
Pentium avec Fax - Modem - Minitel - Internet 14400

PENTIUM 75 MHz - 8 Mo - 540 Mo - Ecran 15"	10490 Fttc	8699 FHT
PENTIUM 100 MHz - 8 Mo - 540 Mo - Ecran 15"	11990 Fttc	9942 FHT
PENTIUM 120 MHz - 8 Mo - 540 Mo - Ecran 15"	13490 Fttc	11186 FHT

POUR TOUT ACHAT D'UN PC ALDIX

WORD 6.0 DE MICROSOFT®
ET L'AIDE MÉMOIRE WORD 6 DE LA COLLECTION EN UN CLIN D'ŒIL DE MICROSOFT PRESS

PRIX EXCEPTIONNEL !



cyber MICRO

• 43, rue Guy MOQUET 75017 PARIS - (1) 44 85 30 50 • 26, rue MONGE 75005 PARIS - (1) 46 33 84 00
• 94, Avenue DAUMESNIL 75012 PARIS - (1) 43 07 85 85

Ouverts du lundi au samedi de 10H00 à 19H30 — Fermeture de 13 à 14 h00

Ce mois-ci, l'interface sera non seulement agréable à regarder mais aussi à écouter. L'utilisation est toujours la même. Pas d'invasion de votre disque dur. Un simple clic et c'est parti ! Pour ceux qui veulent avoir un aperçu du contenu du CD-ROM ou qui veulent aller directement à l'essentiel, voici un résumé non exhaustif de ce que vous pourrez y trouver. À noter que les amateurs de DOS pourront s'y retrouver car nous avons veillé à conserver une arborescence claire.

Le manuel de survie

Pour lancer l'interface, allez sous Windows dans le « Gestionnaire de fichiers » et lancez simplement « PCFUN.EXE ». À partir de là, vous serez comme bon vous semble parmi les différentes rubriques. Les programmes des lecteurs et les démonstrations sont classés grâce au *CD-explorer* qui se lance directement à partir de l'interface. D'une manière générale, les programmes marqués d'un « X » sont exécutables, c'est-à-dire que vous pourrez les lancer directement depuis Windows. Ceux marqués d'un « I » déclencheront une procédure d'installation. Les programmes compactés sont identifiés par un « Z ». Pour les décompacter, traînez l'icône sur le lecteur de destination ou choisissez « Installer » dans le menu contextuel. D'une manière générale, veillez à relancer sous DOS à chaque fois qu'un message vous signale « Exécution automatique impossible ».

Si vous rencontrez des problèmes, contrôlez les points suivants dans l'ordre :

- Fermez toutes les autres applications sous Windows.
- Contrôlez que les polices par défaut de Windows sont présentes.
- Relancez l'ordinateur et ressayez.
- Si ça ne fonctionne toujours pas, renommez votre repertoire Windows et réinstallez une version propre.
- Vérifiez que vos gestionnaires son sont bien configurés en lançant une autre application.
- Essayez sur la machine d'un ami ou au bureau.
- En dernier recours, renvoyez le CD-ROM avec un mot d'explication.

DISQUETTE DE TÉLÉCHARGEMENT

Pour obtenir la disquette qui vous permettra de télécharger tous les fichiers ou programmes qui vous intéresseraient sur le CD-ROM à partir du 3615 PCFUN, renvoyez-nous ce coupon.

PCFUN, Disquette de téléchargement, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.

NOM : _____

Prénom : _____

Tél. : _____

Adresse : _____

CRÉEZ

Vos créations ont toujours la part belle. Comme chaque mois, vous avez été très productifs avec un nombre conséquent d'images, d'animations, de modules Soundtrack ainsi que de programmes. Attention, ce mois-ci, les lecteurs espagnols de *PC MANIA* font très fort, alors essayez de ne pas vous reposer sur vos lauriers ! Vous trouverez également les meilleurs utilitaires *sharewares* de retouche photo qui accompagnent le dossier du mois, *PaintShop pro 3.0* et *Picture man*. Une seule démo ce mois-ci, *Calypso*. Alors les *demomakers*, on dort ?

DÉCOUVREZ

Parmi quelques programmes *sharewares*, vous trouverez une démo du dernier produit multimédia de Montparnasse Multimédia : *J'imagine le monde*. La mégalomanie frappe la rédaction avec un album de photos de plongée constitué par les deux Cousteau de la rédaction (je ne les citerai pas, ils pourraient attraper la grosse tête).

Continuez à nous envoyer vos créations. Cependant, pour plus de commodité, envoyez les images en 256 couleurs en 640 x 480 au format BMP. Évitez de compresser avec *MS-backup*. Utilisez plutôt *Pkzip* ou *Arj*. Veillez à ne plus impliquer de personnalités dans vos créations, ainsi qu'à ne pas utiliser de marques ou de sources protégées par copyright (photos, logos, sons, etc.).

JOUEZ

- *Threat* est un *shareware* très sympa jouable à plusieurs simultanément dans la lignée de *Alien Breed*.
- *H.U.R.L* remporte la palme du délire. Imaginez un clône de *Doom* avec des animaux tout droit sortis de *Wacky Wheels*.
- *Super speed* : Vous vous rappelez de *Super Sprint*. Voilà un bon *remake* de ce jeu.
- La démo jouable de *Fade to Black* risque bien de vous surprendre. Attention à bien suivre les instructions d'installation.
- *Space Quest 6* : S. Kauffmann a craqué pour ce jeu assez fou. Vous pourrez vous faire votre idée.
- *Need for speed* : S. Kauffmann a encore craqué pour ce jeu (il craque facilement et en plus il monopolise une machine). Mais c'est vrai que vous risquez de prendre un bonne claque !
- La démo jouable de *Pinball Illusions* vient ajouter une bonne dose de *fun* à la sélection de ce mois.

OPTIMISEZ

L'heure est aux autoroutes de l'information. Vous aurez tout ce qu'il faut pour vous connecter à *Planete.net* grâce à la sélection d'utilitaires concoctée par notre spécialiste télématique maison. De nouveaux utilitaires pour OS/2 sont présents ainsi qu'une sélection de compacteurs et de *shells* comme l'excellent *RAR*.

MONTPARNASSE

présente

les Démos

j'imagine le monde

sur le

CD-ROM

de votre magazine

CD-ROM MAC MPC

Le Louvre

La visite interactive du plus grand musée du monde

Montparnasse Multimedia et RMN
CD-Rom Mac et PC*
390,00 F

Ainsi vient la vie

de la conception à la naissance

Un voyage interactif au coeur du miracle de la vie

Montparnasse Multimedia avec Parents
CD-Rom Mac/PC*
390,00 F

Léonard de VINCI

La découverte interactive du génie visionnaire

Montparnasse Multimedia et MilleMédias
CD-Rom Mac et CD-Rom PC*
340,00 F

Inuit

le Grand Nord Esquimau

Une exploration interactive autour du cercle polaire

Montparnasse Multimedia avec Terre Humaine / Plon
CD-Rom Mac et PC*
390,00 F

MichelAnge

sculptures & peintures

Mise en scène interactive autour d'un maître de la Renaissance

Montparnasse Multimedia
CD-Rom Mac et PC*
390,00 F

***Configurations requises pour les 5 CD-Rom**

PC multimedia et compatible (MPC) avec au minimum un 486 SX, 8 Mo de Ram recommandés, un lecteur de CD-ROM, une carte son, un écran VGA 256 couleurs une souris Système d'exploitation Microsoft® Windows™ 3.1 ou supérieur.

Macintosh LC III minimum avec au moins 3,5 Mo de Ram disponible pour l'application, un lecteur de CD-Rom double vitesse un écran 256 couleurs et une souris Macintosh® et Quicktime™ sont des marques déposées par Apple Computer Inc

Découpez et renvoyez le bon ci-dessous accompagné de votre règlement à:
DISKIMAGE • 135 rue du Faubourg St. Denis • 75010 Paris

Oui, je désire recevoir le ou les CD-Rom suivants:

-] Le Louvre - Peintures et Palais Mac/PC ..... 390,00 F
-] Michel - Ange - Mac/PC ..... 390,00 F
-] Léonard de Vinci - Version Mac ..... 340,00 F
-] Léonard de Vinci - Version PC..... 340,00 F
-] Ainsi vient la vie - Mac/PC..... 390,00 F
-] Inuit - Mac/PC ..... 390,00 F
- + Frais de port ..... 30,00 F

Je joins mon règlement total de ..... F

☐ Par chèque bancaire à l'ordre de Diskimage,
☐ Par carte bancaire

PCF10/95

CB N°: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ expirant le: ☐☐☐☐

Nom: ..... Prénom: .....

Adresse: .....

..... Code postal: .....

Ville: ..... Tel: .....

Signature obligatoire: .....

somm

n° 8

4 Notice du CD-ROM

10 Forum

17 Réflexions fêtes

126 Guide d'achat

19 DOSSIER

FAUSSAIRE DE L'IMAGE

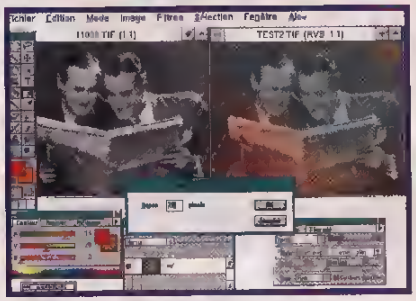
La retouche photo n'est plus réservée aux professionnels. Les trucages et effet spéciaux sur PC n'auront bientôt plus de secret pour vous.

20 Du négatif au silicone, le parcours d'une photo

22 La perfection papier glacé

24 Vraies vacances, fausses photos !

29 CRÉEZ



Photoshop 3.0

La star des logiciels de retouche de photo enfin sur PC.

30 News

32 TESTS

32 Photoshop 3.0

35 Quartz Audio

36 Virtual Waves

38 Nickelodeon Director's Lab

40 SUIVEZ LE GUIDE

40 Klik & Play, Mad Pinball

44 CorelDRAW ! Une étoile est née

48 Dream On 3D junior Et un p'tit verre

52 Soundtrack, En avant la musique !

54 Cakewalk Story 7 Maître du temps ou mettre du temps ?

57 JOUEZ

Need for Speed

LE jeu de voiture. Depuis son arrivée à la rédaction toute personne qui s'en est approchée à moins de 5 m participe à la bagarre quotidienne pour faire au moins une partie.

58 News

60 TESTS

60 The Need for Speed

64 Command and Conquier

68 Mechwarrior 2

71 Terminal Velocity

72 Space Quest 6

74 Fade to Black

76 Apache Longbow

78 Micro Machine 2

78 FX Fighter

78 Dungeon Master II, the legend of Skullkeep

79 Across the Rhine

79 Manchester United – The Double

79 Lords of Midnight

aire

81 DÉCOUVREZ

4 encyclopédies sur CD

Il y a longtemps que vous rêviez de disposer d'une encyclopédie sur votre PC, notre comparatif vous aidera à choisir.

82 News

84 COMPARATIF
4 encyclopédies sur CD

88 ZOOM : Plongée
ScubaWin et Pacifique

91 TESTS

91 3D Atlas
92 A Passion for Art, Barnes
94 Le temps de Bruegel
96 Le secret du château
98 Marylin
99 All Movie Guide
99 La télévision passé, présent, avenir
99 Inaccessibles paradis : Gauguin, Baudelaire, Tchaïkovski

101 OPTIMISEZ

21 joysticks à abattre

Nos agents ont testé pour vous au péril de leur vie vingt et un « bâtons de joie ».

102 News

104 ENQUÊTE
21 joysticks à abattre

110 TESTS

110 IPC VM P100
111 Carte vidéo Millennium
112 Deskscan Color
114 Lecteur CD 4x Pioneer et 6x Optics storage
115 Power Manager
116 Artpad
117 Mediavision PAW 200
118 Go Train de Exelbahn
119 D-Time 10
119 Glidepoint grand modèle

120 SUIVEZ LE GUIDE

Récupérer or not récupérer

124 BACK TO THE DOS

RAR 1.54β

Édito

INUTILE de se voiler la face, cette rentrée sera marquée principalement par l'arrivée du tant « attendu – plébiscité – critiqué – démoli – adoré » Windows 95. Au lieu de vous écrire n'importe quoi sur la préversion, nous avons attendu d'avoir entre nos petites mains la même version que celle que vous trouverez en boutique. Du coup, notre prochain numéro tentera de vous dévoiler ce qui est VRAIMENT utile de savoir sur ce nouveau système d'exploitation. De toutes façons, il est inutile de se poser la question « Faut-il passer à Windows 95 ? ». La question est plutôt « Quand passer à Windows 95 ? ». Parce que, finalement, le manège, on commence à bien le connaître. Chaque nouveau système dérange toujours les premiers mois, puis fini par être adopté par tous sans aucun problème. D'ailleurs peut-on résister quand on sait que monsieur Gates compte en vendre quelques 20 millions d'exemplaires la première année !

La rédaction

PC FUN – 5-7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex France – Tél (16 1) 49 88 63 63 – Fax (16 1) 49 88 63 67
RÉDACTION Directeur adjoint de la rédaction et Rédacteur en chef Stéphane Lavoisard Directeur de l'information Didier Latil Chefs de Rubrique Laurent Guerder Stéphane Kauffmann Yann Renouard Secrétaire de rédaction David Honegger Rédacteurs Stéphane « Cracker » Belin, David « Chipster » Choquet. Ont participé à ce numéro Blanche Belleville Alain Daubanville Claude Dubertre Eric Ernaux Thierry « Wacky » Falcoz François Lionnet Vincent Mabillot Frédéric Marié Mourad Mehdi Norbert Peyrat Jean Poncet, Guy Terrier Alain Texier RÉDACTEURS GRAPHISTES THE Maquettiste Miguel Gregorio et Thierry Caplat. Direction artistique Carole Toulotte Illustrateurs Jean Luc Guérin Christophe Seuriau Chef du service P.A.O Frédéric Levesque PUBLICITÉ – 67 rue Robespierre 93 558 Montreuil Cedex France – Tél (16 1) 48 59 13 14 – Fax (16 1) 48 59 01 60 Directeur de clientèle Philippe Danoloff Chef de publicité Nathalie Dumougeot et Steve Antonio Assistante de publicité Katia Rouxel FABRICATION Directeur de fabrication Jacques Gouffé assisté d'Isabelle Dubuc Assistante de fabrication Mireille Mugneret Diffusion Ventes Olivier Le Potvin – TE 73 Tél (16 1) 49 88 63 75 service lecteurs Valaine Huet et Patricia Oulai Marketing Responsable marketing Christine de Candt. Promotion-communication Nathalie Serjent Maquette Alexandre Lanoir Télémarque Jacques Caron Xavier Chambon, Arnaud Dadure Eric Lebette Laurent Poupet. Conception multimedia Claude Flammia COMPTABILITÉ Contrôleur de gestion Leila Alhabib Assistante contrôleur de gestion Nadia Sabel Comptables Charles Convalot, Stéphane Bouchard (clients) Patrick Vandendriessche (fournisseurs) Isabelle Gonzales (paye) Remerciements Frédéric Charpentier et Katia Kaminsky
Direction éditoriale Directeur de la publication et des rédactions Godefroy Giudicelli Directeur délégué Patrick André Assistante de direction Virginie Guyard ABONNEMENT 11 numéros 289 F DOM-TOM et étranger 409 F
Service abonnement 36 rue de Flopus 75012 Paris France – Tél (16 1) 43 42 00 60
PC FUN est édité par Médialoisirs SARL de presse au capital de 10 000 F filiale de Pressimage Principaux associés Pressimage Philippe Giudicelli Godefroy Giudicelli

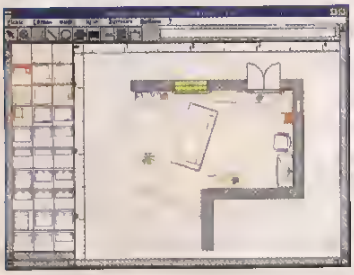
PC FUN décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles qu'elles n'engagent que leurs auteurs « La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41 d'une part, que " les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective " et d'autre part que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration " toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite " (alinéa premier de l'article 40) Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal »

Imprimé en CEE Commission paritaire 75743 – ISSN 1260-7703 Dépôt légal 3e trimestre 1995

3333 Citations.
Agenda Organiseur.
Aménagez votre Intérieur.
Gestion d'Étiquettes.
Réalisez vos Cartes de Visite.
Vidéo Formation.
Gestion d'Adresses.
GraphicWorks
Skyplot Astronomie.
CV et Lettres de Motivation.
Votre Correspondance.
Test de Q.I.
Horoscope Chinois.
Interpréteur de Rêves.
Code Civil.
Les Maths avec Excel.
Chronique Familiale.
Mieux Préparer ses Vacances.
Journal de Naissance.
Nettoyeur.
Mon Tableur.
Mon Traitement de texte.
Réalisez vos Calendriers.
Invitations et Faire-part.
Éditeur de Fax.
Gestion de Polices.
101 En-têtes de lettres.
Solutions pour Word 6.
101 Tableaux pour Excel.
Dactylogiciel.
Fonds et Bordures.
Cliparts BD.
Cliparts Classiques.
Bibliothèque de Symboles.
Sons et Bruitages.
Voitures de Rêve et de Collection.
Parcs Nationaux Américains.
Animalement Vôtre.
Réalisez vos Calendriers.

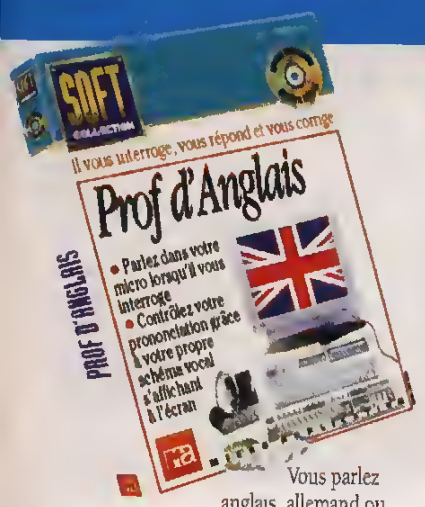
Disquette ou CD-ROM, à ce prix-là, ça n'a pas de prix !

CD-ROM : réf. : 1431 - 129 FF
Disquette : réf. : 1378 - 99 FF



C'est bien la première fois que vous pourrez jongler avec vos meubles sans risquer de courbatures ! Vous allez améliorer la fonctionnalité et le confort de votre logement ou de votre bureau, au centimètre carré près. Après avoir tracé automatiquement votre plan, servez-vous des 450 symboles d'architecture prêts à l'emploi (tout y est, même les plantes vertes !). Ils s'adapteront automatiquement à l'échelle de votre propre mobilier. Qu'il s'agisse pour vous d'exploiter le moindre centimètre carré libre, de changer la disposition des meubles de votre appartement ou de vérifier si la taille de la table rencontrée dans tel catalogue convient vraiment à votre salon : disposez, aménagez, inventez... C'est à vous de jouer !

nnonces et Affichettes.
MADO Pro.
ouez au Loto.
atamat 2.0.
ollection PAO.
e l'Aime.
rof d'Allemand.
ouds et Bordures.
Prof d'Anglais.
Réalisez vos Invitations.
Photos de France.
Gestion de Fichiers.
Prof d'Espagnol.
Ciber City New York.
Photos de Paris.
Réalisez vos Cocktails.
Textures et Fonds.
Voitures de Rêves et de Collection.
Votre Chien et Vous.
Ski Atlas Saison 96.
Globetrotter.
Numérologie Lite.
Chronique Familiale.
Sirius.
WavePool : Banque de Sons pour Windows.
Vue Magique.
Cartes Humoristiques.
Raytrace Lite.
101 En-têtes de Lettres pour Word 6 Windows.
NoMouse.
Demomaker.
SolidCAD 3D.
TrueColor Photo Collection.
Interpréteur de Rêves.
DoubleSpace Extension pour Windows.
Cliparts Vectoriels.
Le Chemin de l'École.
Shareware CD Compilation Spécial OS/2 Warp.
Casse-tête 3D.
Aménagez votre Jardin.
L'Art de la Photo : le Nu artistique.
Astro-Couples.



Vous parlez anglais, allemand ou espagnol ? Ces outils sont les meilleurs qui soient pour vous aider à perfectionner en peu de temps votre prononciation des langues étrangères

Anglais - réf. : 1461 / Allemand - réf. : 1463 / Espagnol - réf. : 1462 / CD-ROM 99 FF

Voici des formulaires à usage personnel ou professionnel, prêts à l'emploi. Plus aucune perte de temps sur votre logiciel de PAO. Il suffit de les remplir et de les imprimer... C'est tout !

CD-ROM - réf. : 1503 129 FF
Disquette - réf. : 1391 129 FF

Adresses, classeurs, chemises, documents, disquettes, cassettes audio ou vidéo... "Réalisez vos Étiquettes" met à votre disposition des étiquettes prêtes à l'emploi... Il vous suffit juste de les imprimer.

CD-ROM - réf. : 1468 99 FF
Disquette - réf. : 0948 99 FF

Voici enfin une solution efficace et abordable pour faire convenablement le ménage dans vos fichiers. Ils vont arrêter de vous courir sur le système ! Un seul clic de souris suffit pour vous en débarrasser.

Pour Windows 3 : disquette réf. : 1398 99 FF
Pour Windows 95 : disquette réf. : 1478 99 FF

"La chambre la mieux rangée" "Le meilleur cuisinier du monde" Créez de superbes certificats et des diplômes tous plus originaux les uns que les autres avec de magnifiques polices TrueType.

CD-ROM - réf. : 1455 129 FF
Disquette - réf. : 1293 129 FF

Plus belles que dans les carteries ! Créez vous-mêmes vos propres messages de félicitations, cartes de vœux et faire-part, rapidement et simplement. Amour, mariages, communions, Noël, nouvel an

CD-ROM - réf. : 1454 129 FF
Disquette - réf. : 1229 99 FF

BON DE COMMANDE À envoyer à : Micro Application - 20-22, rue des Petits-Hôtels - 75010 Paris - Tél : (1) 53 34 20 20 - Fax : (1) 53 34 20 00
Du lundi au jeudi, de 9 h à 13 h et de 14 h à 18 h, le vendredi, de 9 h à 13 h et de 14 h à 17 h.

Réf	Titre	Qté	Prix

+ Frais d'envoi : 1 à 3 produits = 30 F / 4 à 5 produits = 40 F TOTAL TTC

Règlement par : ☐ Carte bleue n° ☐ expire le ☐ Mandat-lettre ☐ Chèque à l'ordre de Micro Application
☐ Oui, je désire recevoir les nouveaux catalogues Micro Application : ☐ Livres et logiciels PC ☐ Soft Collection ☐ Grand Livre
Nom Prénom
Adresse
Code postal : Ville : Signature obligatoire :

PO 18 FUN0995

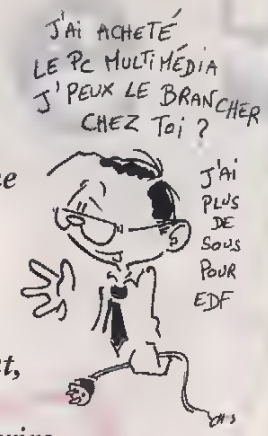
36-15 MICROAP

MICRO APPLICATION

DIDIER GUEDJ

Forum

Ce mois-ci, retour de la célèbre chronique de Frau Doktor Blücher. Faites attention, un plaisantin a glissé de fausses news dans ce forum. Heureusement, le petit personnage « Fun » vous les indiquera. Continuez à nous écrire nombreux pour nous dire ce que vous pensez de l'évolution de notre magazine et pour être publiés afin d'épater vos copains, vos copines, et votre banquier. Il faut toujours être bien avec son banquier.



Voici le sigle qui permettra d'identifier les jeux développés spécialement pour Windows 95. D'ailleurs Microsoft annonce le « Windows 95 Game SDK », un ensemble de cinq interfaces spécifiques qui permettront aux développeurs de jeux de disposer de normes définies à l'avance par le système afin d'exploiter au mieux les capacités du PC et surtout d'éviter le développement dédié à des trames de périphériques spécifiques à chaque constructeur. Citons entre autre « Reality Lab » qui intègre des routines pour animations 3D en temps réel, « Direct Input » qui résout les problèmes de calibrage joystick et optimise la communication entre le jeu et la manette, et « Direct Play » qui permet directement un support multijoueur via réseau local, modem et même Internet. Prions mos frères pour que ça fonctionne !

Designed for Microsoft® Windows® 95

(...) À propos des images de vos CD-ROM, je trouve dommage que vous réduisiez les images en 256 couleurs, pourquoi ne les laissez-vous pas dans leur format original ?

Raphaël – Horion-Hozémont, Belgique

Frustration bien compréhensible ! Le problème est essentiellement lié à un souci d'économie de place et au fait que beaucoup d'utilisateurs ne possèdent pas encore de carte capable de supporter plus que 256 couleurs. Dans ce cas, la trame occasionnée dégrade beaucoup plus les images que la conversion que nous opérons. De plus, la plupart des images en 24 bits ne subissent que très peu de changements après une réduction en 256 couleurs.

Je vous écris, non seulement pour les congratulations d'usage (N.D.L.R. : Y'a intérêt...), mais aussi en tant que possesseur d'un PC ainsi que d'un Amiga, pour pousser un énorme coup de gueule au sujet des .MOD de votre CD. Je m'explique. Sur le CD d'août, on trouve par exemple le module « Rendu2 ». Dans le texte du fichier, on apprend que le module s'appellerait « Discute » et aurait été composé par Jean-mi et Greg. Mais ne serait-ce pas plutôt la musique du fabuleux jeu « Project X » sur Amiga, du non moins fabuleux « Allister Brumble » de Team 17 ? De quel droit se permet-on de voler un module et de se l'approprier sur PC ? De même pour le module « GROOVYT » composé en fait par Moby sur Amiga avec Protracker, ou encore « Rendu3 », qui se trouve être la musique du jeu « Lotus 3 », par Patrick Phelan...

Essayez de mieux filtrer vos modules afin de ne plus congratuler de simples plagieurs par la diffusion de leur pseudo-œuvres dans un magazine national, ne serait-ce que par respect pour les VRAIS auteurs et pour montrer aux plagieurs qu'il n'y a aucun intérêt à voler une 'zic car il y aura toujours des mordus de micro pour s'en rendre compte. Sur ce, bonne continuation et longue vie à votre magazine.

Julien

Nous sommes tout à fait d'accord avec toi sur le fait que de tels mécréants n'ont pas leur place sur le CD de PC FUN. Mais, nous recevons à peu près une cinquantaine de modules par mois, sans compter les dizaines de Mo d'images, de jeux, de programmes, d'animations et il nous est par conséquent matériellement impossible d'opérer une sélection parfaite. De plus, Crackerito qui fait ce travail ne connaît pas tous les modules de tous les jeux (N.D.L.R. : Honte à lui !). Comme Julien, si vous vous apercevez d'une telle supercherie, n'hésitez pas à nous prévenir. Il faut rendre à César...

PLUS DE RAM POUR PAS CHER

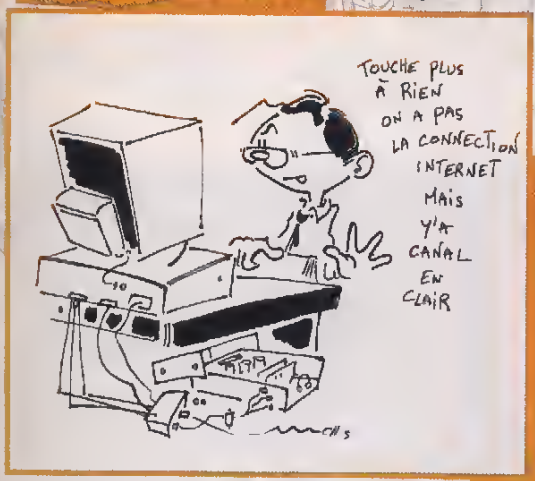
Fluxogiciel propose un logiciel utilitaire hors normes : RAMplus. Ce logiciel permet à vos barrettes de RAM de faire des petits. Le programme ne devient intéressant qu'au bout de trois ans. En effet, les barrettes nouvellement nées ne sont que de 32 Ko. Il faut attendre leur maturité pour qu'elles atteignent une taille honorable. RAMplus est fourni avec un autre programme, RAMcondom qui stoppe la reproduction des barrettes.

Lecteur fidèle depuis le numéro 1, j'avoue être admiratif devant l'évolution de ce mag. J'ai malgré tout deux choses à redire :
1) Les pubs érotiques à la fin du magazine ne me choquent pas, mais je me mets à la place de ce père de famille, Julien, qui vous avait reproché leur abondance dans le numéro 6. Votre réponse était pleine de compréhension, mais il a fallu tourner 120 pages pour en trouver quatre fois plus que dans le précédent. Vous écrivez ne pas être responsables de la publicité dans votre mag. Puisque votre rôle est de nous informer, peut-être serait-il intéressant que vous nous expliquiez comment fonctionne la pub et la censure dans les magazines micro, car il semble étrange que ceux qui y écrivent n'aient aucun pouvoir sur la pub qui y apparaît.
2) Vos Suivez le guide sont géniaux (surtout avec K&P) ! Ils donnent au lecteur l'impression de progresser à vue d'œil. Si je n'ai qu'une requête à formuler, ce serait la suivante : pourquoi n'appliquez-vous pas cette méthode à la programmation en Pascal, Basic ou C ? Cela pourrait aider des lecteurs à s'intéresser aux langages informatiques en réalisant en peu de temps quelque chose de concret.

Anine – Montreuil

1) Bon alors... c'est simple. En fait, le département publicité n'est pas du tout dans nos locaux, et du coup, nous ne voyons pas les annonces qui vont passer dans nos colonnes. Nous, on ne nous donne que le nom de l'annonceur, et la place qu'il faut lui réserver. Alors par exemple, nous gardons une page pour un annonceur « Cultures Interactives » et, quand le magazine arrive sur nos bureaux, nous découvrons avec horreur (N.D.L.R. : Saut Laurent, qui commande le produit dans la minute) qu'il s'agit d'une publicité pour un produit joliment appelé « Déf.... moi et asp.. moi partout ». Fort heureusement, ce type de publicité est désormais particulièrement surveillé, et nous ne devrions plus avoir à l'avenir ces désagréables surprises. En ce qui concerne notre réponse à Julien et les publicités du même numéro, tu comprendras aisément que nous ne pouvions intervenir sur le numéro en cours de fabrication.
2) Nous allons de plus en plus vous donner des produits sharewares et vous faire découvrir des trésors d'utilitaires pour la créativité. Mais apprendre un langage prendrait des mois, même à raison de cinq ou six pages par mois... et nombreux sont les livres complets et réussis qui vous en apprendront autant, bien plus rapidement. Ceci dit, vos compétences en programmation seront pourtant bientôt mises à l'épreuve. Vous en saurez plus dans un prochain numéro...

Vous vous souvenez peut-être de l'émission Cyberculture diffusée par Canal Plus le 26 mars dernier ? Elle devient mensuelle et sera diffusée chaque dernier samedi du mois à 19 h 30 en clair. Présentée par Chine Lanzmann, Cyberculture s'intéressera à l'actualité des jeux vidéo et du multimédia avec des news, des présentations de produits et des enquêtes. Prochaines émissions le 30 septembre et le 28 octobre. Tâchez de vous en souvenir, maintenant c'est le dernier samedi du mois en plus du premier !



Une émission quotidienne sur les nouveautés du jeu vidéo, du multimédia et de nouvelles cultures plus ou moins Net est-elle envisageable à la télévision française ? À la télévision française, non, mais sur Canal, oui ! Dès ce mois-ci, Cyberflash sera diffusé chaque jour de 18 h 30 à 18 h 40 en clair et rediffusé le lendemain matin à 7 h 25. Toujours en clair, que les couche-tôt ne s'inquiètent pas !

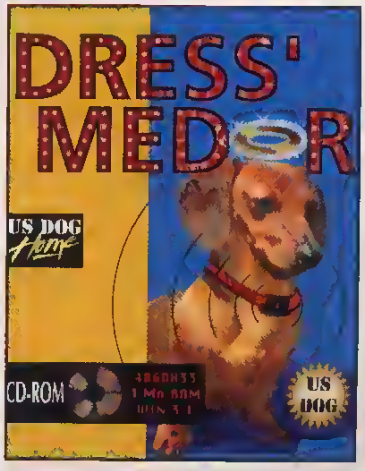
Le retour de la rubrique de Frau doktor Blücher

Chien assisté par ordinateur

- **NOM : Dress'médor**
- **CONSTRUCTEUR : US DOG**
- **PRIX : Moins de 450 F.**

21/20

Ça marche vraiment du chihuahua au doberman.
Vous et votre chien devez parler anglais.



Si vous voulez épater vos amis avec votre compagnon à quatre pattes, *Dress'médor* est le logiciel qu'il vous faut. Il vous suffit de lancer le programme en insérant le nom de votre chien, de mettre à ce dernier le collier vendu avec le soft, et l'ordinateur se charge de le dresser pendant votre absence. Au bout d'une semaine, le chien aura appris à donner la patte, à se coucher, à aboyer quand on lui demande, à vous apporter le journal et même à préparer votre petit-déjeuner !
Le secret de Dress'médor : si votre animal fait le vilain, le collier envoie des décharges électriques quand votre carte son lui en lance l'ordre. Si le chien se comporte bien, une musique douce à ses oreilles, inaudible pour nous humains, le récompense. L'animal apprend ainsi très rapidement à obéir. Un modèle Spécial-Pétasse est à l'étude. Nous l'attendons avec impatience !

Forum

Salut, vous tous, votre mag est génial (si, si...) mais il manque des petits trucs, des petits riens... Voilà.
1) Serait-il possible d'avoir sur le CD un répertoire bourré des derniers drivers pour imprimante, vidéo, etc. ?
2) Existe-t-il des logiciels professionnels, freewares, sharewares, DP pouvant convertir les formats musicaux suivants, et où se les procurer ? WAV <> MOD, WAV <> MID, MOD <> MID.
Existe-t-il des CD qui regorgent de fichiers musicaux ? Où peut-on les trouver et à quel prix ?
3) Qu'appelle-t-on un sampler et un échantillonneur ? Comment cela fonctionne-t-il ? Est-ce avec ces « engins » que les DJ réalisent des remix ?

Gilles – Aubenas

1) Dans la mesure du possible, nous essaierons de mettre le plus possible de drivers sur notre CD. Ce mois-ci, vous trouverez la dernière version des drivers SB16 ainsi que l'émulation SoundBlaster pour Gravis.
2) Le dernier CD proposait un programme convertissant tout en à peu près tout « CONVERT v.1.4b ». Toutefois, il faut savoir que les passages du MOD au MID en particulier sont très douloureux ! Quand aux CD, nous avons testé dans le dernier numéro : « Tout pour la musique ».
3) Un sampler est en fait une sorte d'expandeur (ou de synthé) qui ne comporte que des sons échantillonnés. La machine peut échantillonner de vrais instruments et les reproduire à n'importe quelle fréquence. Il est ensuite piloté via un logiciel appelé « séquenceur » qui servira de chef d'orchestre grâce à la norme MIDI. Échantillonneur est tout simplement le terme français pour sampler. Nous ne ferons aucun commentaire sur les DJ...

LE PC ÉCOLO

Un constructeur taïwanais propose depuis peu un PC 100 % biodégradable, entièrement à base de matières végétales, et fonctionnant à l'énergie solaire. Seuls inconvénients : il ne fonctionne qu'en plein soleil, et il faut l'arroser tous les jours.

Je suis un lecteur acharné de votre revue depuis son lancement, aussi je vous écrit amicalement pour vous soumettre une idée qui a traversé ma matière grise, heureusement sans dégât. J'ai remarqué sur le CD-ROM dans le répertoire « Images de synthèse » que le génie de certains lecteurs déborde de volonté et d'originalité. Ainsi, il serait judicieux que nos amis nous fournissent les sources POV, Luxart, 3D Studio et autres pour pouvoir relancer nos génies (N.D.L.R. : Encore !!!) créateurs, éteints un beau soir par un manque de lueur.

Geoffroy – Bacqueville-en-Caux

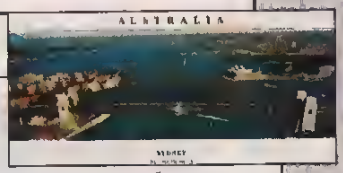
C'est une bonne idée. Le problème est que ce répertoire serait la porte ouverte à toute les plagias. Si quelqu'un a une solution ?

Stéphane Belin qui s'est tout naturellement retrouvé affublé du surnom « Cracker » et David Choquet qui a eu le tort d'arriver quelques jours plus tard et a donc récupéré celui de « Chipster » ont ENFIN offert à une rédaction déshydratée leur pot d'arrivée. Prudents, les deux compères ont attendu d'avoir fini leur période d'essai avant de faire péter la poires et les cahouètes. Ci-contre, une photo exclusive de l'événement. Merci les gars !

Comme tous vos adeptes, ô combien innombrables, je vous écrit pour vous prouver que même à 7 000 km de la métropole, PC FUN sait toujours séduire ses lecteurs. Je ne suis pas le seul à vous le faire remarquer, mais dans votre numéro de juillet, il y a une erreur dans la ligne de commande qui installe les progs du CD : C:\CREEZ/PROGS\...

Christophe – Sainte-Anne, Guadeloupe

Justement si, tu as été le seul à nous le faire remarquer. Bien sûr, il s'agissait d'une faute d'impression et ce mois-ci, elle est corrigée. Ça fait plaisir de voir qu'il y en a un qui suit !



Un petit mot d'Australie d'un lecteur vétéran (depuis le numéro 1, si, si..). Ici, le temps est très moyen : en fait comme tout est « down under », on est en hiver. Toujours pas vu Stéphane K. : Mangé par les crocodiles ? Vu dans les pages de Your Computer (un canard australien), un concours Klik & Play et une interview de F. Lionnet. Allez à bientôt.

Olivier – Sydney

Merci pour ta carte que nous avons tirée au hasard comme dans un concours dans lequel on gagne des lots. Sauf que là, tu n'as rien gagné. Pour une fois que tu étais tiré au sort... Merci à toi et à toutes celles et toute ceux qui nous ont envoyés des cartes.

NEC a révélé l'existence d'un trafic de faux processeurs portant sa marque dans plusieurs pays d'Asie et aux États-Unis. Ces fausses puces seraient en fait des microprocesseurs défectueux rejetés par des fabricants asiatiques. Ils ne fonctionnent donc pas, attention ! NEC ta mère !

Microsoft a découvert à la mi-août l'existence de Windows 95 piratés aux Pays-Bas. Plus de cinquante mille copies clandestines du nouveau système d'exploitation de Microsoft seraient déjà en circulation, causant au géant américain un préjudice de plus de trente million de francs. Une plainte a été déposée...

Droit de réponse suite à l'article « Shareware connection » du n°6 de PC FUN.

Pourquoi tant de haine ?

Je me permets de t'écrire au nom de toute l'équipe du service minitel *3617 FLOPPY*, dont je suis le modeste directeur. En effet, nous avons été très attristés de lire dans tes colonnes (n°6, p. 16) que notre service est « à éviter » et que ton rédacteur « n'avait encore rien commandé après 13 minutes de connexion », tout ça à cause des questions « dont on l'a bombardé dans le but avoué de le faire rester plus longtemps ». (...) Comme tu le sais, 3617 FLOPPY permet à ses vénérables utilisateurs de recevoir GRATUITEMENT les logiciels *sharewares* de leur choix parmi un panel de 3 500 *softs*, en ne payant que le coût de la communication (5,48 F la minute). Comme tu ne le sais peut-être pas, par contre, il est déconseillé d'utiliser 3617 FLOPPY avec des moufles : c'est en effet, la seule explication que nous ayons trouvé pour justifier le temps de 13 minutes sans avoir passé commande, que tu dénonces dans ton article. Pour en avoir le cœur net, nous avons commandé pour ma grand-mère, les trois disquettes de *Terminal Velocity*, puisque c'était l'exemple choisi, ce qui nous a pris 12 minutes et 10 secondes (68,50 F), sans nous précipiter, et en répondant tout-bien-comme-il-faut aux questions posées (si ma grand-mère avait déjà eu un code client, ça ne nous aurait pris qu'un peu plus de 9 min). (...) L'équipe du 3617 FLOPPY se joint, néanmoins, à moi pour t'assurer, cher PC FUN, de toute sa sympathie, et pour te souhaiter bon courage et/ou bonne bronzette.

Pierre Delavaquerie, directeur de la Publication 3617 FLOPPY

Merci d'avoir mis Fastracker 2 sur votre CD-ROM qui permet de faire de la musique digne de ce nom sans expandeur. À ce propos, où trouver des sons d'instruments réalistes pour soundtrackers ?

Autre question : j'ai suivi le conseil du numéro 5 et ai acheté le kit Creative Home 4x. Le lecteur de CD-ROM fonctionne, la carte restitue tout bien les sons, mais j'ai plusieurs problèmes que ni la réinitialisation, ni la hot-line de Creative n'ont pu résoudre.

Le microphone ne fonctionne pas. De plus, les CD-Audio ne peuvent être lus sans brancher les enceintes, par la prise casque, même avec le driver Windows installé, câble spécial branché et table de mixage à fond. Pensez-vous que ce problème soit lié à un défaut de ma carte son ?

Sinon, ayant encore de l'argent de côté, je projette de changer ma carte ISA ET4000 pour un modèle PCI, afin d'avoir un ensemble processeur P75-carte vidéo plus homogène, et pour ne plus avoir trois slots PCI inutiles dans le boîtier (snob, non ?). Cela transcendera-t-il mon PC ? Quelle carte me conseillez-vous ? Pouvez-vous m'en offrir une, sachant que je vous aime bien pour l'instant ?

Greg – Hérouville

Les instrumente peuvent se trouver sans problème dans des modules de qualité comme il est mentionné dans le Suivez le guide. Il existe également des CD qui regroupent des sons d'instrumente de la plupart des expandeurs les plus connus (CD que l'on trouve chez tous les bons distributeurs de sharewares).

Pour ta carte, soit le micro est endommagé, soit c'est la prise de la carte. Auquel cas, il convient de demander un échange, mais vérifie avant que l'enregistrement (petit led rouge sur la table de mixage) soit branché. Pour le CD-Audio direct essaie les logiciels sous DOS. Si ils fonctionnent, c'est qu'il s'agit d'un problème Windows sinon échange le kit.

Nous pourrions effectivement t'offrir une carte vidéo, mais nous ne voulons pas être aimé pour notre argent ! Achète donc une Diamond Stealth 64 S3 Trio ou une Videologic Grafixstar 300.

D'après une étude réalisée par Electre Multimédia, la progression des ventes de CD-ROM a chuté de 70 % à 40 % pour le premier trimestre de l'année 1995 par rapport au premier trimestre de l'année précédente. Le pourcentage d'utilisatrice est passé lui de 22 % à 34 %. Bel effort les filles, mais on continue. L'égalité est au bout du chemin.

Avez-vous entendu parler d'un environnement plus rapide que Windows, plus petit sur disque dur, plus sympa, bouffant moins de mémoire, et dont les initiales signifieraient Disk Operating System ? Oui ? C'est bizarre, vous ne parlez presque plus que de Windows. Il se trouve que je déteste Windows, et comme je suis têtu, il est hors de question qu'il vienne parasiter 25 Mo de mon disque dur ! Mes poils se sont hérissés à la vue d'un titre dans le n°6 : « Back to the DOS ». Pourquoi ne pas dire aussi « Larguons les amarres » ? Non, il faut abandonner Windows et je vous engage à publier une pétition « Les amis du DOS ».

Alexandre – Tinqueux

Il y a fort à parier que Windows va continuer à faire parler de lui dans les mois qui viennent... Ta lettre a eu un grand succès à la rédaction, car Mourad l'auteur de Back to the DOS est un fan tout aussi invétéré que toi du DOS et dans son esprit ce titre s'interprète plutôt comme un « Revenons aux choses vraies ». Par ailleurs, il me semble que dans Optimisez nous insistons toujours sur les performances DOS. Sinon « back » en anglais veut dire « dos »... Humour.

LE MÉDICAMENT GAGNANT

La firme pharmaceutique Garritus lance sur le marché un suppositoire miracle, qui vous permet de rester imbattable aux jeux vidéos pendant trois heures. Pour plus de renseignements, adressez-vous à votre médecin traitant.

Forum Internet

Nos adresses :
Stéphane Lavoisard : **slav@pressimage.fr**
Laurent Guerder : **lguerder@pcfun.pressimage.fr**
Stéphane Kauffmann : **skauff@pcfun.pressimage.fr**

Salut Steph,
J'ai quelques questions à te poser à propos du Net (j'ai débuté hier, alors te moque pas de moi !).
- Si je reçois un message alors que mon PC est éteint, que se passe-t-il ? La mémoire de mon modem ne le stocke pas ? Ou bien est-ce le disque dur de mon serveur ?
- Existe-t-il des livres en français traitant des logiciels « courants » du Net (Netscape, Eudora, FTP, Winvn, Archie, IRC...)?
- Où puis-je trouver Gopher ? Wais ? Un viewer pour MPEG ?
Je te remercie. Bye...

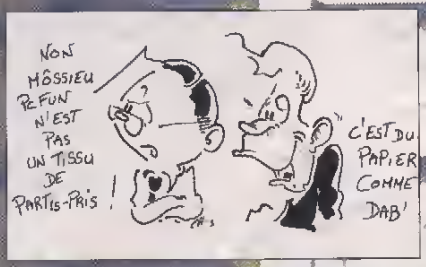
Cyril

Ce n'est pas Steph, c'est Jacques (N.D.L.R. : Le roi des Boulets de la télématique) ! Il ne faut pas le dire, mais en fait Stéphane K. a commencé demain, donc personne ne se moque.
- Quand un message t'est adressé, il est en fait stocké sur le serveur de mail de ton fournisseur (qui doit être Planete.net, évidemment !). Ce n'est que quand tu te connectes et que tu demandes à ton lecteur de mail (Eudora par exemple) d'aller le chercher qu'il arrive réellement sur ta machine. Donc, pas de problème, il ne peut pas se perdre.
- Il existe de très nombreux livres sur l'Internet, tellement que je ne saurais en citer un de peur d'oublier tous les autres. Mais fais un tour dans ta librairie préférée, tu devrais trouver ton bonheur, et même plus.
- Le meilleur endroit pour trouver tout et rien, c'est évidemment sur Internet ! Une bonne source : l'archive cica de l'université de l'Indiana, qui est mirrorée sur ftp.planete.net, et qui a une section entière consacrée aux programmes, Winsock : ftp://ftp.planete.net//pub/pc/cica/win3/winsock

Je suis amateur de BD et de tableaux de certains peintres. Informaticien par ailleurs, j'ai réuni les deux passions et « collectionne » les plus beaux tableaux. Je me suis dit que ce serait chouette d'ouvrir une galerie d'art sur le CD de PCFUN avec chaque mois les œuvres d'un grand peintre, dessinateur, créateur d'images de synthèse.
Pour alimenter la rubrique, il suffit d'aller se servir sur ftp.sunet.se dans le répertoire /pub/pictures/art. On y trouve entre autres choses les œuvres de Manet, Seurat, Giger, de Vinci, Escher, Michel Ange, Picasso, Nagel, Cézanne, Renoir, Magritte, Dali...

Jean-Philippe

Excellente idée, le problème c'est que le CD est déjà très plein. C'est pourquoi nous donnons la priorité aux démos des produits consacrés à la peinture que nous testons dans la rubrique Découvrez. Ce mois-ci tu trouveras sur le CD Le Louvre, Michel-ange et Léonard de Vinci. Mais pourquoi pas avec un second CD-ROM ?



Petit mot pour Jean Poncet de la part d'un lecteur.
Loin de moi l'idée de me faire l'avocat d'Apple, même si j'utilise le Mac depuis 10 ans maintenant, mais l'article sur le PPC 9500 est un tissu de partis pris plutôt moyen. Jean a pris des jumelles, mais les a utilisées à l'envers. Du coup, tout semble effectivement bien loin de la réalité.
Parlons du bus PCI pour commencer. Pourquoi est-il forcément plus rapide que sur les PC actuels ? Parce qu'il tourne sur 64 bits et non 32. D'après Golden, cela donne des cartes entre 1,5 et 4 fois plus rapides.
Le prix aussi est un peu farfelu : 40 000 francs, c'est environ 7 000 de trop par rapport à la réalité. L'honnêteté de cet article est aussi un peu à remettre en question : PCFUN qui parle d'une station de travail à des utilisateurs de Doom ou Klik & Play en leur disant que c'est décidément trop cher comme micro, moi j'veux bien, mais bon...
Pour finir, je parlerai du chapô du papier. Les utilisateurs de PC sortis de Jurassic Park ? Non, pas tous, certains seulement, visiblement aussi obscurantistes qu'un dino évoluant sous DOS et 8086. De toute façon, la comparaison n'est pas très gentille pour les dinos.

Alexandre, un macmaniaque qui sait qu'il y a aussi des PC...

Puisqu'il ne peut être question de douter de la bonne foi de notre lecteur, son cas est probablement pire... Que voulez-vous que ça me fasse que les cartes PCI 98 bits 1/2 aillent 12 fois plus vite que celles à 8 bits 1/4? Je suis content de savoir que le marketing technologique ait conservé des adeptes/pigeons... Si Apple lui-même nous dit que leurs Power ne vont que 50 % plus vite qu'un Pentium, ils ont forcément raison. Côté prix, j'ai mentionné ceux annoncés par la maison mère, et en tant qu'ancien maciste, vous devriez savoir à qui s'en tenir sur les prix des Mac. Au fond, d'ailleurs, la question de bonne foi se pose tout de même : où avez-vous vu que PCFUN soit le magazine des clampins exclusivement obsédés par Doom ! Les articles sur Corel, c'est pour laisser les pauvres faire joujou ? De toutes façons pour le prix de votre Power je peux jouer à Doom sur trois Pentiums, alors, achetez le premier, et invitez-moi à bouffer pour le prix des deux autres...

Jean poncet

Votre magazine est génial !!! Je voudrais savoir si on peut se connecter sur votre excellent Minitel français avec Internet car malheureusement avoir un Minitel en Suisse ça coûte très cher (facture de tél.). Merci et encore bravo pour votre magazine.

Etienne Marendaz – Suisse

À notre connaissance cela n'existe pas (il y aurait eu une tentative infructueuse d'après nos spécialistes maison). En Suisse, nous ne voyons que les passerelles d'accès prévues via le téléphone, certainement celles-là mêmes qui alourdissent fortement ta facture des Télécom. Merci pour ta fidélité par delà les montagnes. Et vive le chocolat ! (N.D.L.R. : Bonjour les clichés, il ne manque plus que les banques et la légendaire « lenteur » !).

Très sympa votre mag, je suis un fervent admirateur de votre magazine depuis le n°1, il sait être clair et intéressant sans être lassant et indigeste, et comme c'est l'un des seuls qui me parvienne ici (au Portugal) avec un CD qui ne sert pas qu'à faire du tir au pigeon, continuez comme ça et je continuerai à l'acheter mais mettez un petit peu plus d'Internet sur le CD et dans le mag.
This is my problem : l'un de mes disques dur se plante toujours au premier démarrage, et quand il est branché, je dois éteindre et rallumer ma machine très rapidement. Ce que j'ai observé c'est que le moteur principal des disques démarre mais qu'il n'y a pas de test des têtes de lecture au premier démarrage de ma machine, qu'il soit en esclave ou seul. À la 2e tentative tout marche, on reconnaît le bruit des têtes de lecture qui crépitent, le bios le reconnaît et le bios que possède mon contrôleur E-IDE m'en indique la marque et le modèle. Ensuite plus de problème, pas de « bad sectors », pas de données perdues, rien qui m'agace, sauf le fait de faire sauter les condensateurs un de ces jours à rallumer la machine comme ça.
Donc ce que je vous demanderais, comme je vais passer quinze jours à Paris, c'est de m'y indiquer une boîte qui me dépannerait. Si vous avez quelque chose pour moi... Salut, et à bientôt sur votre prochain numéro.

Agostinho – Portugal

Vraiment européen PCFUN ! Cher lecteur des contrées lointaines où le soleil brille toute l'année et où les filets mignons au Porto nous font péter la sous-ventrière, que pouvons-nous te répondre nous qui vivons quotidiennement le problème sur ce foutu %@?!# de Pentium 90 dans notre salle de test. À vrai dire on ne s'explique même pas le symptôme. Le seul conseil que nous puissions te donner est de faire une tentative chez un revendeur quelconque (pas une marque connue) en croisant très fort les orteils ! Sinon, un sorcier... à moins qu'un lecteur...

Je vous serais reconnaissant de bien vouloir transmettre ce qui suit à monsieur Norbert Peyrat, auteur d'un article de PCFUN, numéro août-septembre 95, concernant la critique d'un Compaq Presario CDS972, qui me fait réagir.
Je tiens à vous faire part de ma protestation la plus indignée quant aux termes dont vous affublez le superbe gestionnaire de programmes « Tabworks » dans PCFUN de août-septembre p.112. Utilisateur désordonné, j'ai toujours eu sur mon ordinateur un vrac de programmes avec le classique « Progman », avec des fenêtres à ouvrir, à fermer, qui en cachent d'autres, à ne plus pouvoir trouver l'icone qui lance telle chose ou telle autre, etc. Or, depuis que mon chef bien-aimé m'a payé un Compaq, à la place de l'affreux Progman, le génial Tabworks me permet d'avoir tout propre, accessible, classe. Évidemment, je n'en ai jamais lu le mode d'emploi, car c'est une interface intuitive. Ce n'est pas une surcouche de Windows 3.x, comme vous l'avez écrit mais un simple gestionnaire de programmes qui me convient bien mieux que le précédent. Quant au reste de l'article, je suis parfaitement d'accord avec vous. Mais reprenez ce Compaq : il suffit de refaire le config et l'autoexec avec menu pour lancer ou non de l'EMS, de virer le Compaq welcome Center qui emm... tout le monde, et il est bon, (sauf le rapport qualité/prix peut-être). Ne pas oublier de rajouter le bouton « reset hard », car même un Compaq se plante correctement.
Sans rancune, bien sûr. J'aime beaucoup le mélange de sérieux et de ludique de votre mensuel, (dont le rapport qualité/prix est bien meilleur que celui d'un Compaq).

JLB

Suite à ton e-mail, nous avons aussitôt suspendu Norbert de toutes fonctions. Immédiatement, tout s'est remis à fonctionner à la rédaction, et nous avons même eu à nouveau du courant électrique. Nous attendons un autre message de ta part nous autorisant à le réintégrer dès que tu considèreras sa faute expiée. Mais prends ton temps, rien ne presse !

Il y a deux semaines, je suis arrivé à Paris en provenance de Londres. Bon, j'ai une heure d'attente avant le cx260 pour Hong Kong. Je vais prendre un bon déjeuner, et comme je suis crevé à cause de deux voyages de quinze jours en Europe, je décide de pioncer dans l'avion. Les hôtesses sont sympa mais bon... Avant de monter, j'ai le malheur de passer au kiosque à journaux. Un magazine sur l'immobilier, un autre sur les bagnoles... c'est quoi ce truc... y'a un CD-ROM à l'intérieur... c'est gratuit ? Tu parles, bon allez ça aussi !
Me voici à 12 000 mètres, j'ouvre le magazine avec le disque gratos... Ha c'est pas mal. Tiens on parle d'un PC que je viens d'acheter, au moins j'en sais un peu plus sur ma bécane. Maintenant je sais ce que je dois upgrader. Et en plus ils me filent une adresse pour leur envoyer une e-mail. Bon, ça va me coûter Internet.
Simplement pour vous dire que vous faîtes un bon boulot, y'a qu'un PCFUN en Asie, et c'est moi qui en suis l'heureux propriétaire. Send me a subcription form.

MARCOPOLO

Merci d'avoir remarqué que c'est le CD qui accompagne le magazine et non l'inverse. Et merci pour tes encouragements, heureux veinard qui peut manger de l'oie laquée au Viking Seafood Restaurant alors que nous sommes condamnés au canard et toujours au canard. Si quelqu'un sait où on peux trouver de l'oie laquée en France, qu'il nous écrive !
Récompense assurée.

Pour quelques mégas de plus

FACE à l'écran de mes nuits blanches, j'avais l'intention de vous pondre un papier sur ces jeux qui font de vous un maître du monde. Je sentais bien, au bout de mes doigts, les mots qui se pressaient pour regarder, d'un peu plus haut, les mondes que nous construisons dans les *SimCity*, *RailRoad Tycoon*, *Civilisation* et autres *Populous*. Je me suis laissé aller à imaginer que ce serait bien plus tip top si sur le CD on pouvait glisser un *freeware* qui illustrerait mes élucubrations. J'en touche deux mots aux griots[1] de **PC FUN**. Et là le trouble. Il n'y a pas de véritable programme du genre connu qui traîne sur les babillards[2] et serveurs FTP[3] même les plus reculés de la planète. *« Eh Vince, tu sais bien qu'il serait zippé sur les nôtres de serveurs »*. Ben oui, je le sais, mais j'ai déjà écrit **PC FUN** une fois (deux maintenant), on va croire que je fais de la retape. Alors naïvement, j'interroge. *« Y a peut-être un programme commercialisé qui serait tombé dans le domaine public ou en shareware ? »*

Non.

Les éditeurs de jeux vidéo (comme tous les autres éditeurs de l'univers de l'informatique) ont mis au point une stratégie de diffusion qui consiste à rendre obsolète un jeu en faisant une nouvelle version. L'argument : *« la technologie évolue et nous permet de vous offrir* (sic) *des programmes d'une qualité tellement supérieure »*. Alors on solde les derniers *packages* à un *discounter* d'outre-Manche. Dans un coin, l'éditeur garde au frais les sources du *soft* originel. Pour Noël, quand sortira le lecteur CD-ROM décuple vitesse, on fera une compil' de légende pour ferrer le gogo. Mais à part quelques *best sellers* qui ont défrayé la chronique, que deviennent nos petites joies d'hier ? Le paradoxe de l'univers des RAM, ROM, mégatrucs et gigachoses, c'est qu'il y a de plus en plus de mémoire, mais de la mémoire courte.

Pesante question éthique qui semble ne pas se poser, le futur de l'art interactif doit-il passer par l'autodafé de son histoire, aussi proche fût-elle ? C'est un peu comme si on détruisait les *Tintin* d'Hergé en demandant à Enki Bilal ou Cabu de les reprendre à leur sauce !

Dans un sens vous allez me dire que c'est bon pour notre commerce à nous, paralittérateurs de l'informatique de loisirs. Erreur.

S'ils n'officiaient pas dans une ambiance de rêve, nos testeurs perdraient le goût d'un travail consciencieux, ils se plaindraient de leurs yeux rougis par des couleurs qui n'arrivent plus à masquer le creux de scénarios sans surprises (je ne saurais trop vous conseiller de revenir au *Point de vue du créateur* d'Alain Texier dans le **PC FUN** de juillet p. 21). On nous abreuve de nouveautés par caisses entières. À peine le temps de se taper la demi-heure de présentation-démo que la nouvelle version est annoncée. Et puis une heure après, le joueur qui a un peu de métier a retrouvé tous les trucs de la version précédente. Où se trouve alors l'intérêt de l'interactivité si les histoires se répètent lassablement, seul le décor évoluant ?

Les nouvelles technologies devraient avant tout servir des moteurs d'imaginaire de plus en plus subtils plutôt qu'être de simples accélérateurs de réalisme.

Mais cette supplique aux éditeurs n'aura d'écho que si dans nos attitudes de consommateurs, de journalistes et de créateurs, nous sommes capables de donner du poids à nos aspirations. Consommateurs et journalistes, nous devons être critique et exigeant. Les CD-ROM devaient nous apporter baisse des prix et augmentation de la qualité artistique. Rien n'est acquis ni d'un côté ni de l'autre, au contraire. Mais tout ça passe par un devoir de Mémoire et de Culture.

Quant aux créateurs, ils nous aideront et s'aideront eux-même en sachant faire glisser leurs œuvres vers le *shareware*. Aujourd'hui, ce mode de distribution, ainsi que le *freeware*, donnent à leur contenu la plus grande durée de vie. Du coup ils continueront à exister et pousseront les éditeurs à un véritable effort de créativité.

D'ailleurs, c'est décidé, envoyez-nous encore vos créations originales et promis, je consacrerais quelques *Réflexions fête* à vos talents. A+

Vincent MABILLOT

1 **Porteurs de la tradition et du savoir oral dans les tribus africaines.**

2 **Versions française des BBS (Bulletin Board Services).**

3 **Acronyme de File Transfert Protocol, protocole de transfert de fichiers (programmes, archives...) sur Internet.**

Est-ce qu'un accélérateur multimédia peut améliorer votre présentation?

A vous de jouer: cela dépend de vous. Inutile de vous présenter autre chose que la Stealth 64 Video Series de chez Diamond. Cette carte accélère réellemnt vos applications multimédia. Grâce à ses graphiques instantanés en pleine page, notre vidéo intégrale full-motion vous emmènera au summum de vos performances.

Pilotes de logiciels compris.

Windows 3.1	Windows pour Workgroups3.11
Windows NT 3.5	AutoShade 2.0
AutoCAD10-386 13	IBM OS/2 Warp
3D Studio r1-r4	Entre autres
Microstation 5	

Supporte Video CODECs

Logiciel MPEG	Cinepak
Lecture CD vidéo	Indeo 3.2
Lecture CD+ vidéo	MS Video 1

Matériel MPEG disponible pour VRAM vidéo Stealth 64

	Stealth 64 Video	Stealth Video
Contrôleur	S3 Vision 968	S3 Vision 968
Régénération verticale:	Jusqu à 120Hz	Jusqu à 120Hz
Résolution maximal:	1600x1200	1280x1024
Mémoire:	2Mo VRAM extensible à 4Mo	1MeDRAM extensable à 2Mo

Il n'existe qu'un seul moyen d'exprimer vos idées : le véritable impact visuel. A commencer par 16,7 million de couleurs, des images aussi réalistes que des photos et une vitesse de régénération sans scintillement qui atteint les 120 Hz. En outre, si vous devez faire appel à la norme MPEG de qualité professionnelle, ou encore utiliser une entrée vidéo en direct, la VRAM Vidéo Stealth 64 vous offre la possibilité d'étendre notre carte fille en utilisant un Motion Video Player.

La Stealth 64 Video Series est livrée avec CorelDRAW TM sur CD, la meilleure application graphique, plus 3D F/XTM, un logiciel d'animation en 3D, sans oublier Digital Video ProducerTM, un programme de montage vidéo numérique créé par Asymetrix *.

Diamond InControl Tools pour Windows facilite l'installation et optimise vos performances. Nous vous apportons cette confiance qui vous permettra de vous impliquer totalement dans vos présentations. A tout moment.

Accélération vidéo sans compromis. Connaissez-vous meilleure présentation?

DIAMOND MULTIMEDIA

Equalizer Tél (1) 69 07 85 60 Fax (1) 69 07 83 99 **Actebis SA:** Tél (1) 30 86 67 59 Fax (1) 30 86 67 66
High Tech Services Tél 42 20 59 59 Fax 42 20 59 23

*CorelDRAW 4.0 version CD et logiciel Asymetrix ne sont livrés que dans la version vente au détail

(c) 1995 Diamond Multimedia Systems Inc
2880 Junction Avenue San Jose CA 95134 1922 EU Toutes les marques de fabrique et les marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs

ATTENTION !
Logiciel limité à
9 999 999 filles
(Version plus puissante sur devis)

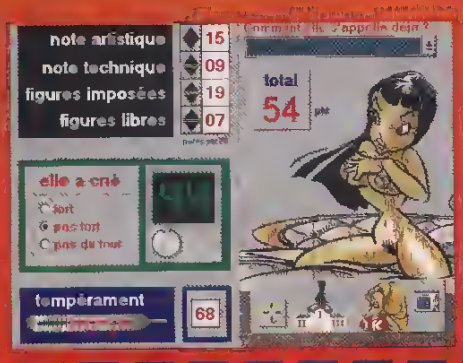
ENFIN UN LOGICIEL QUI NE SE PREND PAS AU SÉRIEUX !

TOMBE LES FILLES ET ECLATE-TOI !

DRAGO nana

149 F

Le premier logiciel pour gérer ses conquêtes féminines



Configuration requise

PC 386 SX 25 ou supérieur avec 4 Mo de mémoire vive
et 5 Mo de mémoire virtuelle
affichage s-VGA (640x480 pixels en 256 couleurs)
Windows TM 3.1 ou superieur en mode etendu

Configuration conseillée

PC 486 avec 8 Mo de memoire vive
et 5 Mo de mémoire virtuelle
Espace programme sur disque dur 3,5 Mo

DRAGONANA est la propriété de
la Co-Production ANOMA - VENTS D'OUEST

BON DE COMMANDE

Je craque, et je souhaite recevoir le plus vite possible mon logiciel DRAGO NANA au prix de 149 F plus 18 francs [illegible] adresser à ANOMA, 9 Parc de la Calarde. 95500 Gonesse (39 85 77 00)

Nom.....Prénom.....Profession.....

Adresse.....Ville.....

J'en profite pour recevoir une documentation sur vos autres produits :

❑ LIVRE DE CAVE (PC et MAC) : logiciel pour gérer sa cave à vin [illegible] sorties, compagnons de [illegible]

❑ CARNET DE GOLF (PC) : logiciel pour gérer ses parties de [illegible] calculer son [illegible]

PCF10/95

Si Munchaüsen avait connu ça !

FAUSSAIRE DE L'IMAGE

CHEZ PCFUN, nous ne faisons rien comme tout le monde. Aussi, au lieu d'adopter la tendance qui réclamerait par exemple un dossier sur l'éducation et le PC, nous avons décidé de prendre tout le monde à contre-pied en vous replongeant dans vos vacances. Vous avez sûrement pensé, comme tout bon vacancier qui se respecte, à ramener des instantanés de vos exploits. C'est ici que votre créativité va pouvoir s'exprimer. Vous trouvez que la mer n'est pas assez bleue sur vos photos ?

Pas de problème, si vos histoires de vacances sont truffées de petits mensonges qui rendent la vie plus piquante, les images que vous ramènerez témoigneront de votre sincérité (hum !), grâce à une vieille invention : la retouche photo. Vieille invention certes, mais remise au goût du jour grâce au PC. Si vous pensez que c'est un domaine réservé aux professionnels, vous verrez qu'avec quelques trucs et un peu de patience, vous ne reconnaîtrez plus vos clichés.

DU NÉGATIF AU SILICONE, LE PARCOURS D'UNE PHOTO

Ici, comme dans la plupart des domaines, le meilleur moyen de ne pas s'emmêler les pinceaux est encore de prendre les choses dans l'ordre. Aussi, avant de penser à défigurer vos amis sur vos photos, il faut réfléchir aux moyens dont vous disposez pour transformer l'image en données informatiques.

La photo, avant de devenir fichier, peut se présenter sous plusieurs formes. Soit vous possédez un tirage papier, soit un négatif ou une diapositive.

Dans la majorité des cas, vous avez de beaux négatifs tout neufs de vos photos, ou des diapositives. Rien de plus simple dans ce cas pour transférer les images. La solution s'appelle Kodak photo-CD (Cf. Encadré). Le principe en est simple. Vous portez vos négatifs (ou vos diapositives) à un laboratoire qui se fera un plaisir de vous graver un CD sur lequel pourront tenir cent photos.

Le prix de revient reste raisonnable et la qualité des images obtenues est sans pareille. Toutefois, vous devez posséder un lecteur de CD-ROM acceptant la norme Kodak photo-CD, ce qui est très courant. La plupart des logiciels de retouche vous permettront ensuite de charger les photos du CD. À partir de là, il ne vous reste plus qu'à retravailler les images et à les sauver sur votre disque dur, au format que vous souhaitez.

Si vous ne disposez pas de lecteur de CD-ROM acceptant cette norme ou que vous ne possédiez pas les négatifs des photos que vous désirez retravailler, la solution passe par le scanner. Le principe consiste à numériser la photo directement à partir du tirage papier. Dans ce cas, il vous faudra bien entendu un scanner couleur, à main ou à plat.

Cette solution, plus immédiate, vous offre un plus large éventail de possibilités, puisque vous pourrez scanner toutes les images ou photos que vous trouverez par ailleurs afin de les intégrer dans vos montages. Il est en effet plus facile (et moins risqué) de scanner un grand requin blanc dans *National Geographic* que d'aller en photographier un en Australie. Toutefois, la qualité de la numérisation reste inférieure à celle du Kodak photo-CD, surtout en ce qui concerne la restitution des couleurs. Les teintes ont la fâcheuse tendance à être assez fantaisistes, parfois même sur de bons scanners. De plus, pour obtenir une qualité se rapprochant de celle d'une photo sur CD, il vous faudra scanner votre tirage à une grande résolution, uniquement envisageable avec un scanner à plat. L'investissement est donc assez lourd, surtout si vous n'aspirez qu'à vous amuser sur quelques photos. Cependant, un bon scanner à main s'avérera suffisant si vous ne désirez pas obtenir une qualité optimale. Voilà en ce qui concerne l'acquisition proprement dite de l'image. Vous avez maintenant votre fichier bitmap.

LA CONFIGURATION QUI TUE

L'étape suivante, la retouche proprement dite, est en fait celle qui nous intéresse le plus. C'est malheureusement aussi ici que la plupart des ennuis vont commencer. Pour dire la vérité, ce seront comme d'habitude les plus fortunés qui auront le moins de problème. Votre configuration matérielle et logicielle sont des facteurs déterminants dans le domaine de la retouche photo. Mais ne paniquons pas.

Du moins si, paniquons, mais modérément tout de même. Il y a toujours des solutions, surtout si on sait limiter ses ambitions. Matériellement, il est illusoire d'espérer faire de la retouche

sans une carte graphique supportant le *True color* (24 bits, 16,7 millions de couleurs). Il est vrai que les logiciels fonctionnent même en 256 couleurs en tramant mais la précision du travail en souffre énormément. La résolution de l'écran joue aussi un rôle puisque les grandes images vous obligeront à *scroller* sans arrêt si vous êtes en dessous du 800 x 600. De ce fait, le confort visuel exige un écran 17 pouces, voire 15 si vraiment vous n'avez pas d'autre choix.

Cependant, la manne vitale du retoucheur reste la mémoire vive. Sachant que la moindre image 24 bits consomme au moins 1 Mo, qu'elle est dupliquée souvent plusieurs fois en mémoire dans le cas des calques ou même pour la fonction « undo », et que Windows et le logiciel de retouche en utilisent une bonne part, on arrive à la conclusion que 8 Mo suffisent tout juste à bidouiller de petites photos. Si votre ambition est de retoucher des diapos de 4 000 lignes en leur appliquant quelques filtres sous *Adobe Photoshop*, je vous conseille d'investir dans 64 Mo de mémoire minimum ! Ne riez pas, je ne plaisante pas du tout ! (N.D.L.R. : Mais ce n'est pas drôle du tout, tu veux dire !).

Résumons-nous. Pensez à limiter la résolution de vos images si vous ne les destinez pas au *shoot*. Conservez une mémoire virtuelle importante sous Windows et investissez en priorité, si besoin est, dans une carte 24 bits et de la mémoire.

FAIRE BONNE IMPRESSION...

Le problème qui se pose une fois l'image retouchée et truquée est que celle-ci, justement, n'existe plus que sur le disque dur de l'ordinateur. Il est bien entendu impossible de sauver le fichier directement sur un CD au format Kodak photo-CD. La solution la plus simple, mais aussi de loin la moins performante, réside dans l'impression grâce à une imprimante couleur.

Les imprimantes ne possèdent pas de très bonnes résolutions, le résultat n'en sera que plus décevant, surtout comparé à la photo originelle. Or, l'objectif ultime vise à ne pas pouvoir différencier les tirages avant et après retouche. La seule possibilité restante est de s'adresser à un laboratoire qui accepte les fichiers graphiques.

Votre fichier pourra indifféremment être transféré de nouveau sur un CD-ROM ou « shooté », c'est-à-dire imprimé sur une diapositive ou directement sur papier. Il est cependant préférable d'opter pour la diapositive, ce qui vous permettra de l'exploiter à loisir. Seulement voilà, survient un nouvel os, la taille des fichiers. Sachez simplement qu'une photo prend environ 18 Mo (non pas 1.8, j'ai bien dit 18 !). Imaginez que vous vouliez amener dix photos à un laboratoire, soit 180 Mo de données. L'unité de stockage et de transport constituera donc un investissement supplémentaire (Cf. Le transport des données).

Après cette assez longue mais néanmoins indispensable mise au point, j'en vois déjà qui poussent de grands soupirs de désespoir en fermant leur numéro de **PC FUN**. Oui, c'est vrai, la retouche photo demande un investissement matériel assez conséquent pour obtenir des résultats professionnels. Mais pour épater les copains ou s'amuser un brin, vous pourrez vous en sortir sans trop de mal. Dans ce cas vos images ne sont pas destinées à être *shootées*, de faibles résolutions suffiront amplement, réduisant grandement les exigences de mémoire et de la place sur le disque dur. Quant aux scanners, ils se sont démocratisés et on obtient maintenant des résultats fort convaincants sur de petits modèles à main. ◆

. jargon .

Shoot
Imprimé sur une diapositive ou directement sur papier à partir d'un fichier informatique. Peut aussi signifier « photographier ».

Antialising
Technique qui permet de réduire les effets d'escalier.

Le transport des données

C'est le problème le plus courant que l'on rencontre lorsque l'on veut faire shooter ses fichiers retouchés, généralement très importants. La méthode la plus répandue consiste à sauver les données sur un lecteur Syquest. D'une capacité de 88 Mo (200 Mo pour les nouveaux modèles), ils ont l'avantage de se connecter à un port SCSI et par conséquent de pouvoir être lus par des PC ou des Mac (la plupart des laboratoires travaillant sous Mac). Le prix des cartouches est malheureusement très élevé : environ 500 F les 88 Mo. Une autre excellente solution réside dans un petit lecteur magnéto-optique, le Zip, fabriqué par Iomega. Les disques au format 3,5 pouces d'une capacité de 100 Mo valent moins de 150 F pièce. Le lecteur se branche tout bonnement sur le port parallèle et permet donc un échange très facile des données.

Kodak photo-CD

Développé par Kodak, ce standard permet de stocker jusqu'à cent photos sur un seul CD. Les films 35 mm sont scannés à 2000 dpi en True color pour des fichiers avoisinant tout de même les 18 Mo ! De nombreux laboratoires proposent maintenant le stockage sur Kodak photo-CD. Sachant que les CD sont multisession, vous n'aurez pas nécessairement l'obligation d'attendre d'avoir cent photos pour presser un disque. La plupart des logiciels de retouche permettent d'importer des images stockées de cette manière. Une version plus poussée du standard existe, appelée Pro Kodak photo-CD proposant des photos de 72 Mo.

Les prix pratiqués par les photographes varient énormément. Sachez donc faire jouer la concurrence. Comptez tout de même environ 30 francs par photo si vous en avez au moins une vingtaine et 100 francs pour un shoot en 2000 lignes. De plus, les tarifs étant dégressifs, il est préférable d'attendre d'avoir le plus possible de travaux à effectuer avant de s'adresser à un laboratoire.

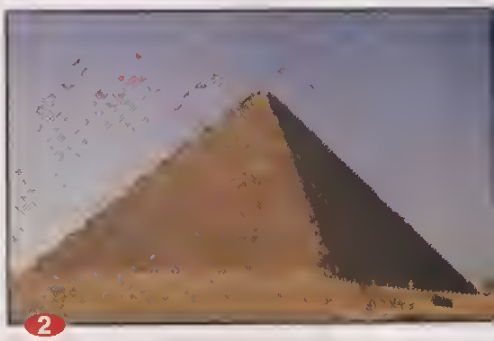
LA PERFECTION PAPIER GLACÉ

Si on peut faire beaucoup de choses grâce à la retouche informatique, il n'en demeure pas moins qu'un minimum de méthode conduira à des résultats plus efficaces. Et avant d'espérer truquer une image, il est nécessaire d'être capable de corriger les éventuels défauts que ne manqueront pas de présenter la plupart des diapos. Ces imperfections, bien souvent dues à l'inexpérience du photographe (surexposition, mauvais éclairage, profondeur de champ mal choisie, etc.) ou tout simplement à un support abîmé, gâchent trop souvent une photo. C'est pourquoi il est important, avant de vouloir se lancer dans de grands trucages, de partir d'une bonne base. On peut également utiliser la retouche afin de modifier l'ambiance que dégage une image ou d'en améliorer la qualité purement plastique.

La sélection sera dure !

Le fondement même de tout travail de retouche repose sur l'utilisation de sélections ou de détourages. En effet, quelque soit l'effet que vous allez être amené à produire, il ne devra s'appliquer qu'à une certaine zone de l'image, sans altérer l'ensemble du document. De même, toutes les incrustations d'éléments étrangers à une photo ne pourront se faire sans en passer par un détourage.
Les outils de sélection, présents dans tous les logiciels de retouche, vont donc faire partie du nécessaire de survie du bon retoucheur. Il vous faut en tout premier lieu rechercher l'outil de sélection qui conviendra le mieux à la situation. D'un mauvais choix résultera le plus souvent une perte de temps considérable, fréquemment suivie d'une perte de patience voire d'un certain agacement. Généralement, si l'objet à détourer réside en une forme géométrique de base, on utilisera l'outil de sélection cercle ou rectangle. La photo 1 vous montre le cas très simple de la sélection de deux iris (délimitée par les pointillés) grâce à cet outil.

1


2

Cependant, il apparaît que dans la majorité des cas, la sélection géométrique s'avère inutilisable étant donné les formes présentées par les objets à détourer. Dans ce cas, il existe deux autres possibilités. Soit la partie de l'image à sélectionner comporte des tons très similaires, soit elle comporte une large gamme de couleurs. Si vous êtes dans la deuxième alternative, l'arme ultime consistera en une sélection par segments de droites, voire à main levée.

L'outil utilisé dans ce cas et généralement appelé « lasso » ou « cutter », il vous permet de découper à main levée votre sélection, ou de relier des segments de droite afin d'en délimiter le périmètre. C'est cette méthode que j'ai utilisée pour détourer la pyramide de la photo 2.

Le dernier outil de sélection et non des moindres, communément appelé « baguette magique », vous permet de sélectionner une zone par tolérance de couleurs. Observez les photos 3 et 4. Dans le premier cas, la sélection a été obtenue avec une tolérance au rouge de 10. Pour la photo 5, la tolérance était de 50. Il n'aura fallu qu'un seul

3

4

5

6

clic pour sélectionner la partie rouge du drapeau !

La chose à ne jamais oublier quand vous opérez une sélection est qu'il est illusoire d'espérer l'obtenir grâce à une seule méthode. La combinaison des différents outils sera le plus souvent la solution la plus efficace. La plupart des logiciels de retouche vous autorisant à étendre ou restreindre une sélection, il ne faudra pas hésiter à sélectionner par exemple une grande partie d'un ciel avec la baguette magique, quitte ensuite à rajouter les nuages dans la sélection en utilisant un lasso.

8

9

MAUVAIS PHOTOGRAPHE, BON RETOUCHEUR

Maintenant que vous savez sélectionner, voyons quelques exemples destinés à démontrer les possibilités de la retouche. La photo 6 est mouchetée de nombreux petits « cracra » noirs. Dans ce cas, l'outil mélangeur peut faire l'affaire. Il vous permet de mélanger les couleurs directement dans l'image, comme le ferait un peintre sur le canevas. Cliquez à côté d'un défaut et faites baver de la couleur adjacente sur celui-ci afin de l'effacer. Cependant, l'outil « tampon », malheureusement plus rare, offrira de biens meilleurs résultats.

La photo 7 vous montre comment une photo surexposée et peu contrastée (en haut) peut être améliorée (en bas). J'ai utilisé ici les réglages de contraste et de luminosité ainsi que l'outil maquillage de *Photoshop* afin de redonner du relief à la main et au visage, noyés dans la lumière. Les cheveux et les lèvres ont également fait l'objet d'une recoloration plus naturelle.

Si votre photo manque de pêche, vous pouvez également y remédier. C'est ce que je démontre dans les exemples 8 et 9 où ce paysage côtier a été ensoleillé. La mer a été rendue plus bleue en forçant le niveau de cyan. Quant au ciel, un halo lumineux a été rajouté, ainsi qu'un léger dégradé de bleus. Les *highlands* ont quant à eux subi un éclairage ainsi qu'une légère saturation afin de les rendre plus vivants.

La photo 10 démontre que même si vous êtes un peu pâlichon sur vos photos, il y a toujours une solution. À gauche, vous voyez le visage originel (faut manger des carottes mademoiselle !). À droite, le teint est légèrement hâlé, les lèvres plus marquées, les yeux bleus et les cheveux ont pris quelques reflets roux plus agréables. La peau est toujours délicate à retravailler. Une bonne solution consiste à prendre un gros pinceau diffus d'une couleur prélevée grâce à la pipette sur le visage dans les zones les plus sombres. Ensuite, il ne reste qu'à assombrir progressivement les joues, ainsi qu'un côté du front et du nez afin de redonner du relief au visage. Procédez toujours par couches successives en utilisant un pinceau très transparent afin de ne pas altérer la texture. Les yeux ont été teintés en modifiant les pourcentages des différentes composantes de couleurs.

Enfin, les reflets ont été éclaircis en peignant avec un pinceau blanc très transparent, de la même manière que pour le visage. Quand vous teintez une partie d'une image, veillez toujours à régler les contrastes et la luminosité de manière à harmoniser les nouvelles teintes avec le reste de l'image (imaginez un peu cette pauvre fille avec des yeux bleu électrique !).

D'autres améliorations

7

peuvent parfois être utiles. Notamment dans le cas où l'ensemble de votre photo est trop nette. Pour attirer le regard vers un personnage, n'hésitez pas à simuler une profondeur de champ plus importante en rendant flou l'arrière-plan. De la même manière, vous aurez la possibilité de redonner de la netteté si vous avez raté la mise au point, mais la correction dans ce sens est souvent très hasardeuse.

10

Ces petits exemples vous ont familiarisé avec la manière dont on peut améliorer une photo, mais vous verrez qu'ils vous seront utiles pour les trucages plus ambitieux, en particulier quand vous aurez à faire cohabiter deux éléments de deux photos distinctes.

VRAIES VACANCES, FAUSSES PHOTOS !

C'EST bien beau tout ça, mais l'objectif ultime (on aime bien ce mot là à la rédaction – N.D.L.R. : Ah bon, t'avais remarqué aussi ?) reste tout de même de faire croire à vos amis les pires folies. Or, la solution passe encore une fois par le détourage, et plus précisément par l'incrustation de plusieurs éléments au sein d'une même image.

Le premier exemple m'a été commandé par un certain chef de rubrique *Optimisez* dont l'obsession est de faire avaler à tout le monde qu'il aurait plongé en compagnie d'un grand requin blanc. Le connaissant, il est évident que même avec le meilleur montage photo du monde, personne n'y croirait. Quoi qu'il en soit, l'idée n'en demeure pas moins intéressante.

La photo 12 montre le plongeur détouré. Ensuite, on prélève le plongeur de l'image originelle (photo 12). La photo 13 montre l'image de destination, comportant la bête. La photo 14 démontre que l'incrustation ne consiste pas simplement à replacer le plongeur dans l'image avec le requin. De nombreux petits détails devront être pensés afin que l'illusion soit convaincante. En fait, c'est là un des aspects les plus importants du travail de retouche. En tout premier lieu, il conviendra d'*antialiaser* au mieux le plongeur afin de réduire au maximum l'impression d'incrustation. L'harmonisation des différents éléments

11

12

13

Best of IONA CD-ROM *

Bailey's Book House
La bibliothèque de Bailey enrichit le vocabulaire anglais des enfants de 4 à 8 ans ! Cinq activités ludiques captivantes permettent d'apprendre l'anglais avec des rimes, des histoires, des mots, des lettres et beaucoup d'humour. Un 'must' pour les anglophones en herbe !
(de 4 à 12 ans)

Millie, la Maison des Maths
Des jeux proposés par de drôles de personnages animés apprennent aux enfants les bases des mathématiques. La pédagogie s'appuie sur deux modes d'utilisation combinés : la découverte, où les enfants explorent à loisir et l'interaction, où ils manifestent leur compréhension en répondant aux questions posées
(de 2 à 6 ans)

BAILEY'S BOOK HOUSE

Les Ani'Malins numéro 1
Pour s'amuser, réfléchir par le rythme, la musique, le sens de l'espace et les exercices de mémoire visuelle, de logique et de mathématique. Les instructions se présentent sous forme graphique ou vocale
(de 4 à 8 ans)

Le tout en 1 CD-ROM

Millie, la prof de maths
Bailey, l'anglais facile
Oranga Banga, la réflexion par le jeu

et

un super sac à dos pour toi
Epater les copains deviendra un jeu d'enfants !

MILLIE'S MAISON des MATHS

Les Ani'MALINS Numéro 1

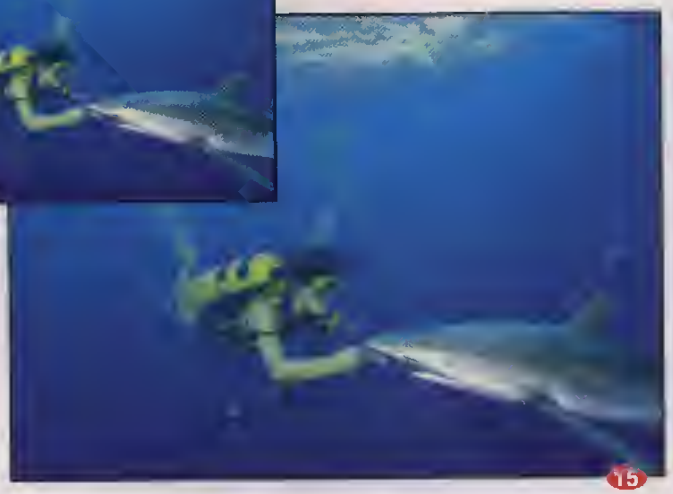
Ubi Soft

CD-ROM Mac/PC français

Avec IONA Software, l'affaire est dans le sac !

* Le meilleur d'IONA

14



15

doit également être parfaite afin que ceux-ci ne donnent pas l'impression d'un simple *patchwork* de bouts disparates.

La photo 15 vous montre le résultat final. Une bonne méthode consiste à masquer une partie des éléments entre eux afin de donner l'illusion qu'ils font partie d'un même espace. Dans cet exemple, la main gauche du plongeur est en partie masquée par le nez du requin. Les contrastes du plongeur ont également été adoucies. Enfin, la main gauche et la palme droite qui sont les parties les plus éloignés du plongeur ont été fondues de manière à simuler l'impression d'opacité du liquide.

L'exemple suivant est un peu plus complexe. J'ai décidé ici de m'acharner un peu sur ce cher président Clinton. La photo 16 le présente avant que je me sois occupé de lui. La première chose que je décide est de lui égayer un peu le visage. Je prélève donc un nez, un bonnet et des cheveux sur différents clowns (photo 17). Le principal problème ici a été de placer correctement le chapeau (taille et orientation).

NOT POLITICALY CORRECT

Ensuite, il a fallu masquer une partie des cheveux par la partie droite du visage. Quant au nez, si son placement s'est avéré facile, il a fallu dessiner directement sur le visage le cordon qui le tient en place. La touche finale réside dans le placement des différentes ombres portées, sous le chapeau et le nez. On utilise dans ce cas un pinceau noir assez transparent permettant d'assombrir certaines zones par couches successives.

La photo 18 se situe à la première étape de l'incrustation d'une petite copine aux côtés de notre ami. À ce niveau, la femme est trop peu contrastée par rapport au reste de l'image.

16

17

18

19

20

21

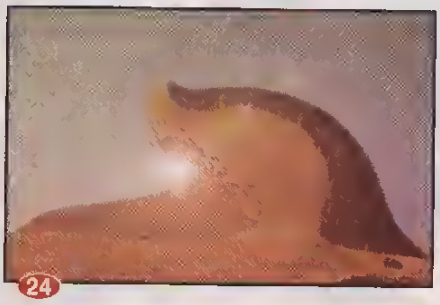
22

De plus, elle masque complètement le pupitre en verre alors qu'elle est censée se trouver derrière.
La photo 19 nous montre l'image finale. Pour le pupitre, la solution consiste à le sélectionner et à le réincruster sur l'image avec le personnage féminin en place. Ensuite, il faudra bien entendu *antialiaser* le tout. Les photos 20, 21 et 22 démontrent comment on peut faire conduire n'importe qui. Ici, le problème a été d'effacer la partie du casque qui n'était pas masquée par la tête du singe. Le tampon s'avère l'arme absolue dans ce cas de figure puisqu'il permet de prélever une partie de texture (l'herbe dans ce cas) pour la reproduire ailleurs dans l'image. La barre métallique sur la voiture a également dû être prolongée. L'utilisation d'une copie inversée de la partie opposée de la barre, ainsi que les pinceaux pour modifier l'éclairage, ont été nécessaires

CES PETITS TRUCS QUI FACILITENT LA VIE

Ces quelques exemples résument assez bien les problèmes auxquels ont peut se trouver confronté quand on s'attaque au trucage d'une photo. Les éléments à ne jamais négliger sont l'*antialiasing* ainsi que l'harmonisation des contrastes et de la luminosité des différents éléments de l'image. C'est ce qui donnera l'illusion qu'ils ont été photographiés en même temps. Veillez également à choisir dans la mesure du possible vos différents personnages ou décors dans des éclairages assez similaires. Il est très difficile de faire cohabiter avec succès un personnage *shooté* en pleine journée ensoleillée avec un décor pris à la lumière d'une fin de journée d'automne.
Si vous devez gommer des éléments, utilisez toujours les outils tampon ou mélangeur afin de conserver la texture de l'image originelle. Prenez beaucoup de temps sur le détourage des éléments. C'est une bonne partie de la clé du succès. Les cheveux en particulier sont très délicats à détourer (d'ailleurs, c'est à ça en général que l'on voit dans un film des personnages filmés sur fond bleu).
Prenez garde également aux problèmes de perspectives et d'angles de prise de vue. Choisissez vos différents éléments en conséquence. Finalement, n'hésitez pas à passer du temps sur une image. Il faut souvent beaucoup de tâtonnements pour parvenir à un résultat satisfaisant.
Un des aspects intéressants de la retouche se situe également dans l'utilisation des filtres. La photo 23 donne l'exemple d'un effet de vitesse grâce à un flou directionnel. Enfin la photo 24, passablement délirante, prouve que de l'utilisation des filtres peuvent résulter des choses assez surprenantes.

23


24

Ces quelques bases devraient donner des idées à beaucoup d'entre vous qui ne voyaient pas bien l'intérêt des programmes de retouche. Sachez toutefois que je n'ai abordé là qu'une infime partie des possibilités du domaine. Vous pourrez, si vous le désirez, composer des images réellement artistiques, ou même colorer des dessins en noir et blanc que vous aurez préalablement scannés. La seule limite demeure maintenant votre imagination !

LES LOGICIELS

Disposer d'un bonlogiciel peut vous faciliter grandement la tâche. Si de nombreux programmes sont désormais disponibles, force est de reconnaître qu'ils sont assez inégaux, tant en matière de prix que de performances. Picture Man et Paint Shop Pro 2 sont deux sharewares (présents sur notre CD-ROM). Même s'ils sont loin d'égaler les produits du commerce, ils devraient néanmoins vous permettre d'aborder le retouche à moindre frais, surtout Picture Man dont les possibilités sont assez convaincantes pour un shareware.
Corel Photo Paint Plus est un excellent programme. De plus, il reste très abordable (moins de 1500 F) et accepte les filtres séparés compatibles avec Photoshop. C'est sans conteste le produit grand public le plus intéressant. Il nécessite toutefois beaucoup de mémoire pour fonctionner correctement (comme la plupart des produits du genre).
Je citerai rapidement Photoshop, testé dans ce numéro et qui reste la référence incontournable. Ses possibilités fantastiques sont à la hauteur de son prix (moins de 10000 F). Si vous avez les moyens, oubliez tous les autres (à noter que tous les exemples de ce dossier ont été réalisés avec ce logiciel). Enfin, Painter, dont la version 3.0 devrait être bientôt disponible sur PC, offre des fonctions de dessin fabuleuses. Un logiciel qui conviendra plus à ceux qui s'intéressent à l'illustration mais dont certains filtres peuvent procurer des effets intéressants sur vos photos de vacances.

COMPOSEZ SUR VOTRE MINITEL LE

3617 Pointphoto

et recevez gratuitement*,

chez vous,
un CD-ROM
choisi dans
notre collection
exclusive
Peter
Harrower-Hill

Si vous n'avez pas de lecteur de CD-ROM, vous pourrez également choisir dans la même collection, les photos des plus beaux TOP MODELS de Peter Harrower-Hill sur disquette PC.

Nouvelles séries de photos les 1er et 15 de chaque mois

3617 Pointphoto

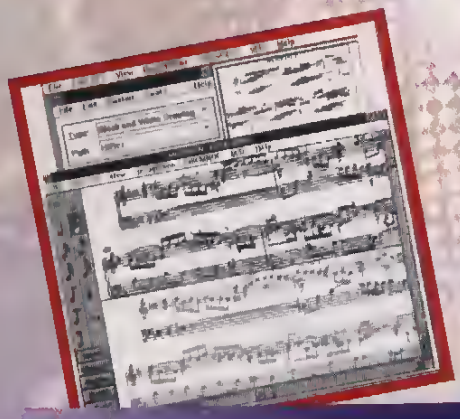
Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 POINTPHOTO et vous recevrez, chez vous, par la poste, le CD-Rom ou la disquette de votre choix. Uniquement le coût de la consultation du service, soit 5,57 F.TTC/mn. Il n'y a rien d'autre à payer. Temps moyen de connexion constaté 5 minutes. Envoi en France métropolitaine uniquement. Attention seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte.

CRÉEZ PC FUN

Stéphane Lavoisard

HÉ! Hé! Ça y est! Voici le retour de la revanche du Cracker masqué! J'ai profité que Stéphane L. soit parti sur les plages pour voler son édito original et le remplacer par celui-ci. Ils nous ont laissé tout seuls avec Chipster et ils vont le regretter...

Quoi qu'il en soit, vous avez été aussi productifs malgré les vacances, alors que je pensais naïvement que vous alliez jouer les lézards flemmards. Pourtant, nous attendons toujours vos photos de vacances! L'été n'a donc pas été aussi calme que j'avais espéré, comme en témoigne le nombre de pages de la rubrique. Photoshop arrive en fanfare sur PC, et croyez moi, c'est un événement! Les Suivez le guide sont fidèles au poste, avec les derniers épisodes du Soundtrack et de Dream on 3D junior. Le mois prochain, je passe rédacteur en chef, et dans deux mois, MAÎTRE DU MONDE!! AAAAAH! AH! AH! AH! AH!

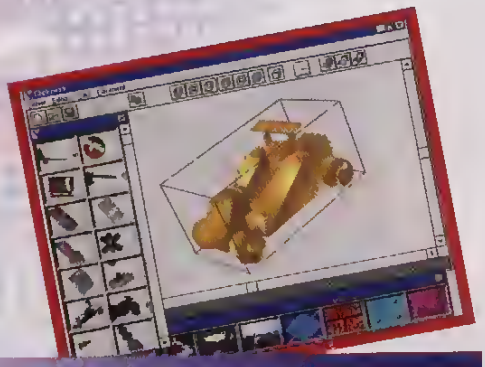


Midiscan for Windows

DEPUIS peu, on sait transformer des éructations en MIDI. Avec *MIDIscan*, ce sont les partitions qui deviennent des fichiers .MID. Pour savoir à quel point c'est miraculeux, il faut être plutôt porté sur le classique ou sur le jazz symphonique, deux domaines où l'on peut trouver de vraies partitions.

MIDIscan est donc l'O.C.R. des partitions musicales. Autrement dit, vous passez votre partition au scanner (à main ou plus cher), vous laissez MIDIscan réfléchir, et vous vous retrouvez avec une partition ressemblante. Les miracles technologiques ayant leurs limites, MIDIscan exige des partitions imprimées, et le mode d'emploi précise qu'en cas d'impression de mauvaise qualité, des triches à base de photocopies correctrices peuvent améliorer considérablement le résultat du décodage.

Comme pour l'O.C.R. bureautique, il est conseillé de vérifier les déductions du logiciel par rapport à l'original imprimé et d'éditer les erreurs éventuelles. MIDIscan propose d'ailleurs des fonctions à cet effet qui peuvent être complétées par celles de votre séquenceur favori. ◆



Clipvision

LA 3D accessible à tous devient depuis quelques temps le fer de lance de certaines compagnies. 3D FX restait jusqu'ici le champion toutes catégories de la simplicité d'utilisation. Désormais, avec *Clipvision*, il semblerait que la société Softvision ai décidé de placer la barre encore plus haut, avec notamment cinq cents *cliparts* 3D, une accessibilité ultime et surtout un moteur d'affichage révolutionnaire permettant un rafraîchissement très rapide de la 3D en temps réel. On leur souhaite en tout cas bonne chance si on considère la prouesse technique déjà obtenue dans 3D FX.

Pas de modeleur donc mais apparemment un produit résolument orienté productivité et efficacité. Si vous ne savez pas dessiner et que vous n'avez jamais touché à la 3D sur PC, vous êtes capable de réaliser un logo ou une présentation. Les banques supplémentaires de *clipmodels* devraient satisfaire les exigences des rares utilisateurs à ne pas trouver le bon objet dans la version de base. Le prix annoncé risque de plus de faire grincer les dents de la concurrence. ◆

... TÉLEX ...

Cyber concours

Canal Plus, qui nous offrira dès septembre deux émissions dédiées à notre univers (voir Forum), travaille sur la Nuit la Plus Cyber. Durant toute une nuit, des images de synthèse, des communautés virtuelles, des villes futuristes jailliront sur nos petits écrans, illustrant ainsi des documentaires, des reportages, des fictions, des jeux et même du cyber X... Et du coup, Canal Plus est à la recherche de séquences. Vous pouvez donc envoyer vos Cyberspace (fictions, documentaires, parodies, clips, fausses pubs, jeux...), de moins de cinq minutes, sur cassettes VHS, Umatic ou Béta, CD-ROM, CD-I ou disquettes à :
Canal + / La Nuit Cyber
85/89, Quai André Citroën
75711 Paris Cedex 15
La date limite d'envoi est fixée au 1er octobre 1995. Nous vous tiendrons au courant quant à la date de la Nuit Cyber dès qu'elle nous sera communiquée !

Corel Dream 3D

CorelDRAW! 6, annoncé récemment pour Windows 95, se marie pour l'occasion à Ray Dream Designer dans un logiciel à interface unique, alliant les avantages de chacun des programmes. Chacun faisant état de produit de référence en matière d'illustration 2D et 3D, ce nouveau logiciel, optimisé pour Windows 95, devrait connaître un franc succès.

Vrai Espace

CIS après avoir bouleversé le monde de la 3D avec la sortie cet été de LightWave, frappe à nouveau un grand coup. Une nouvelle version de TrueSpace sort en effet dans une version optimisée pour Windows 95, et totalement en FRANÇAIS ! Le tout, pour moins de 1500 francs...
Peut-on rêver de mieux ?

PLUS DE 40 MO VONT BIENTÔT ENVAHIR VOTRE DISQUE DUR ... WINDOWS 95

FAITES DE LA PLACE!

Vous pouvez soit dépenser une fortune dans l'achat d'un nouvel ordinateur, soit acheter une copie de CleanSweep et nettoyer votre PC.

CleanSweep de Quarterdeck vous permettra de vous débarrasser minutieusement et en toute sécurité des fichiers et des programmes inutiles ou redondants.

CleanSweep compatible Windows 3.X et Windows 95 vous aidera à tout moment à trouver les mégaoctets dont vous avez besoin.

Appelez le (1) 43 20 38 46 ou contactez votre revendeur le plus proche.

E-mail [illegible] http://www.qdeck.co.uk/

Quarterdeck

Depuis mon arrivée à **PC FuN**, *je jetais un œil envieux sur les Mac du service de retouche-photo et leurs écrans exhibant fièrement Photoshop 3.0. Je maudissait Adobe de ne pas avoir jeté son dévolu sur le PC. Maintenant, je passe dédaigneusement devant eux pour me jeter sur le Pentium de la salle de test. Car Photoshop 3.0 est de retour sur PC, et il est bien décidé à ne pas s'en laisser compter !*

- **GENRE : Logiciel de retouche photo.**
- **ÉDITEUR : Adobe.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. :486 DX, 10 Mo RAM, Windows 3.1. CONSEILLÉE : Pentium 75, 32 Mo RAM, carte graphique 24 bits.**
- **PRIX : Moins de 10 000 F.**

La star des stars

PHOTOSHOP 3.0

LA première chose que les habitués constateront, c'est que *Photoshop 3.0* sous Windows présente exactement le même aspect que la version pour Mac. Tout y est, commandes, raccourcis claviers, menus, interface (bien qu'on imagine mal un utilisateur de Mac changer pour Windows, mais bon).

Si vous ne connaissez pas le programme, sachez que toute l'interface s'articule autour d'un système de menus flottants que vous pourrez déplacer et même grouper comme bon vous semblera. Il en résulte une ergonomie absolument sans faille, la meilleure de toutes celles que j'ai pu observer.

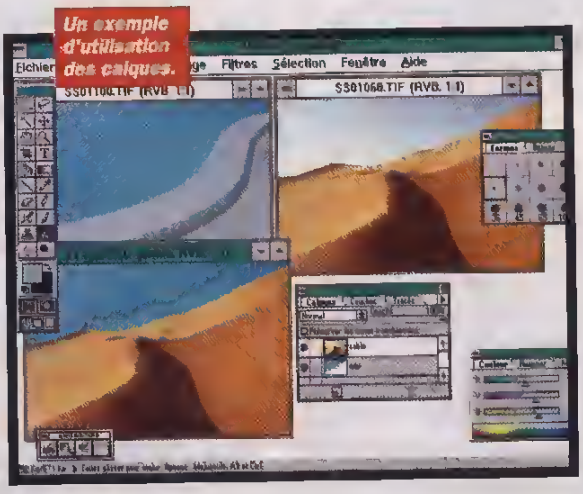
Puissance et simplicité sont les mots d'ordre de Photoshop.

Quoi que vous puissiez imaginer, le logiciel vous le permet, tout en conservant un fonctionnement incroyablement intuitif. En fait, apprendre les principales commandes du programme ne vous prendra que quelques heures, mais en exploiter toutes les possibilités peut demander toute une vie !

Au premier abord, on pourrait même prendre Photoshop pour un logiciel de retouche photo classique. Les principaux outils sont là : dégradés, aérographe, outils de sélection (baguette magique, lasso, etc.), pinceaux, mélangeur, etc.

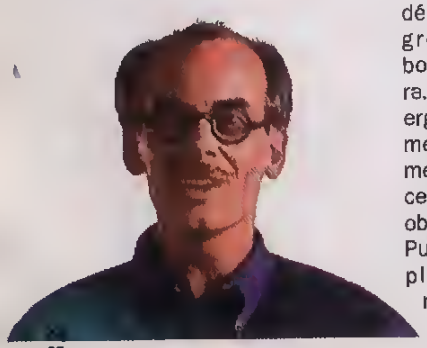
Puis, au hasard des menus, on découvre peu à peu des innovations propres à ce programme, un menu par ci, une commande par là, qui vont bientôt changer radicalement la manière dont vous retoucherez ou composerez des images.

Prenons un exemple simple. Vous souhaitez détourer une image par tolérance de couleurs. Un programme traditionnel vous propose la baguette magique. Il vous faudra alors additionner les diffé-



Un exemple d'utilisation des calques.

Des vidéos d'aide présentées par un designer d'Adobe vous permettront d'acquérir rapidement des techniques professionnelles.



rentes sélections en cliquant un peu partout sur l'image. Pas très précis et surtout fastidieux.

Dans Photoshop, vous appelez la commande « Sélection par plage de couleur ». Puis, un simple clic sur l'image et la sélection par tolérance de couleur s'applique à l'ensemble du document. De plus, une prévisualisation de la sélection apparaît dans une petite fenêtre sous forme de masque, vous autorisant une sélection très précise. Un clic sur « OK », et voilà votre sélection validée.

Imaginons maintenant que vous désiriez affiner votre sélection. En temps normal, il vous faudrait utiliser le lasso. Mais pas dans Photoshop, Ha ! Ha ! Activez le mode « masque rapide » et peignez directement avec un pinceau sur l'image pour sélectionner de nouvelles zones. Repassez en mode normal et voilà, la sélection a été modifiée en conséquence.

Mais attendez, il y a plus ! La grande révolution qu'offre Photoshop concerne les calques, dont l'utilisation deviendra rapidement incontournable. Dans les autres programmes de retouche photo, vous avez la possibilité de sélectionner des zones de l'écran afin de les retoucher ou de leur appliquer différents filtres. Toutefois, si vous souhaitez travailler sur une autre portion de l'image, vous ne pouvez plus rappeler l'ancienne sélection, celle-ci étant irrémédiablement fusionnée avec l'image.

Au contraire, dans Photoshop, vous avez la possibilité de créer un calque à partir d'une sélection. De cette façon, votre image se compose en fait d'une série de couches dans lesquelles vous pourrez travailler indépendamment. Par exemple, vous pourrez placer le décor dans un calque, les différents éléments du premier plan dans un autre, et enfin réserver un dernier calque au titre en surimpression sur l'image.

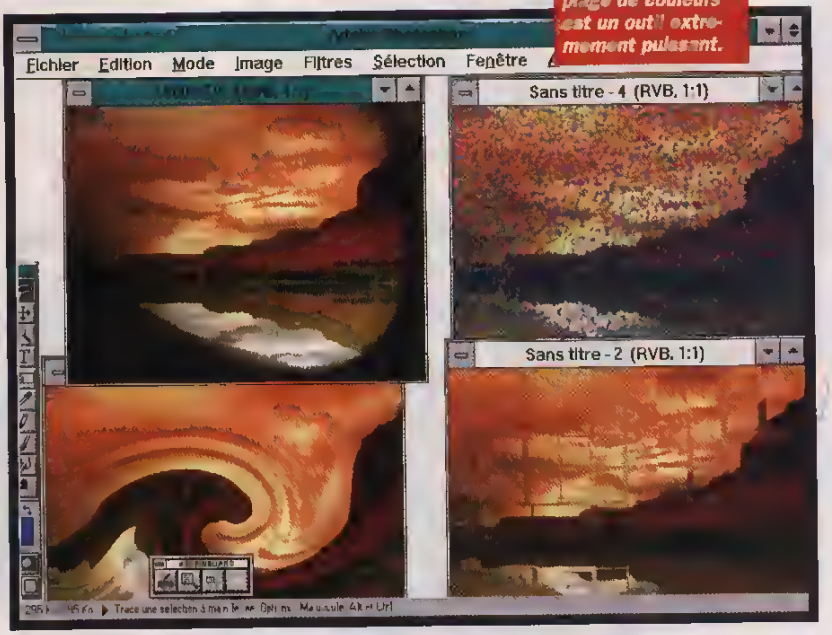
Mais ce n'est pas tout ! Chaque calque pourra ensuite avoir une opacité propre et agir sur les autres selon différentes méthodes de superposition. Le titre pourra par exemple être légèrement translucide tandis que les éléments du premier plan augmenteront l'intensité lumineuse de l'arrière plan.

Parmi les différentes relations entre calques, on notera la différence, l'incrustation, la lumière crue ou tamisée, l'addition, la teinte, la couleur, etc. De plus, tant que vous n'aurez pas fusionné les calques en une seule image, vous pourrez continuer à les travailler indépendamment.

Si ce concept semble un peu étrange au premier abord, sa puissance devient très rapidement évidente. De l'utilisation de ces calques découle de nouvelles possibilités absolument géniales. Vous pourrez par exemple créer un masque de fusion à partir d'un calque. Ensuite, en peignant le masque de fusion avec un pinceau en niveau de gris, on modifiera l'opacité du calque de manière totalement libre. En fait, on crée directement avec les outils de dessin une sorte d'*alpha channel*.

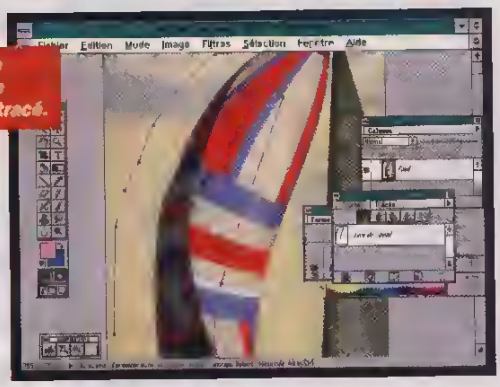
Photoshop n'aurait donc aucune lacune ? Impossible, me dis-je en essayant d'imaginer les tests les plus tordus. Après quelques heures, je suis résigné (et heureux). Rien, absolument rien ne manque.

Entre temps, j'ai découvert de nouvelles possibilités. Imaginez



La sélection par plage de couleurs est un outil extrêmement puissant.

Le filtre anti-poussière permet de gommer les défauts de la pellicule.



Un double de la voile en mode tracé.

que vous vouliez appliquer un dégradé à une partie de l'image sans pour autant que la limite avec la partie de l'image non affectée apparaisse de manière trop évidente. Pas de problème. Sélectionnez une partie de l'image et appliquez un contour progressif à la sélection. Dorénavant, le dégradé subira un effet de fondu sur les bords de la sélection, de manière à effectuer une transition parfaite. Mais j'ai également oublié de parler des tracés, qui, grâce à un système de courbes de Béziers éprouvé, permettront des sélections ou des tracés très précis. Je pourrai parler encore des pages entières de la possibilité de ne travailler que sur certaines couches de couleur, de paramétrer les séparations en CMJN, de forcer certaines couches, de créer du texte et j'en passe.

Tout ce qu'il faut savoir, c'est que Photoshop n'a pas volé sa réputation. Il enfonce définitivement tout ce qui se fait dans le genre. Et comme si cela ne suffisait pas, il bénéficie d'une architecture ouverte qui permet à n'importe quelle société de développer de nouvelles fonctionnalités pour le logiciel à bas de *plugs-in*.

Les fonctions de dégradés sont un peu légères. Qu'à cela ne tienne, le *plug-in Gradient designer* de KPT, véritable usine à gaz, permet tous les dégradés imaginables.

Le CD-ROM fourni avec le programme propose un grand nombre de modules externes, des textures, quelques utilitaires, une galerie où sont présentées de magnifiques images, et une excellente initiation sous la forme de vidéos *Quicktime*. Décidément, Photoshop, ça sent le sans faute absolu.

Stéphane Belin

Une des magnifiques créations présentes sur le CD-ROM.

19/20

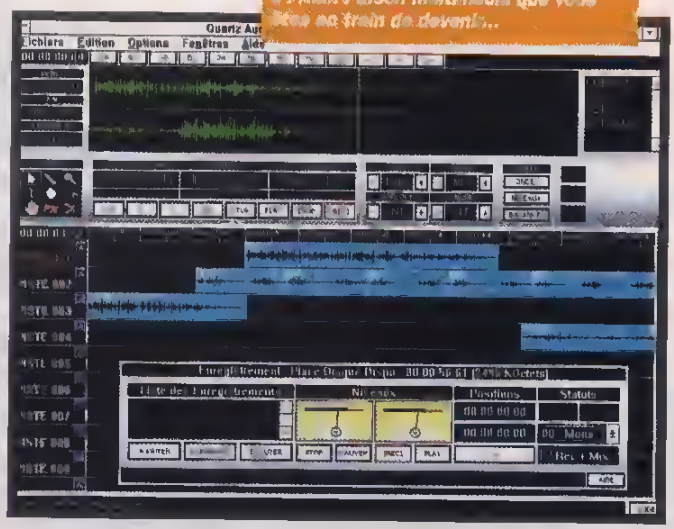
- L'ergonomie.
- Les calques.
- La puissance.

- La mémoire exigée.
- Le prix.

Ça y est ! Je suis amoureux !

C'est vrai, Photoshop est cher, mais c'est vrai aussi, il est sans comparaison avec tout ce qui se fait dans le genre. Les possibilités qu'il offre sont sans limite, tout en étant accessibles aux néophites tant l'ergonomie est sans faille. Preuve en est le standard qu'il a su imposer. Si vous désirez flasher vos images ou travailler avec des professionnels, vous pouvez être sûr que l'on vous parlera Photoshop. Et quand on voit les images présentes sur le CD, on comprend facilement cet engouement. Si tous les développeurs étaient aussi efficaces que les gens d'Adobe, la création sur PC prendrait une toute autre dimension.

Non-non ! Ce n'est pas le Quartz que vous connaissez : ils n'arrêtent pas leur progrès. Dans la course vers l'exploitation optimale du PC pour les ingénieurs du son multimédia, Canam nous fournit un huit pistes « direct-to-disk » qui risque de faire parler de lui...



Si l'apparence générale est simple, une multitude de boîtes de dialogue permettent toutes les fonctions indispensables à l'Alain Parson multimédia que vous êtes en train de devenir...

- **GENRE : Studio d'enregistrement audio sur PC.**
- **ÉDITEUR : Canam.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : Windows, résolution 800 x 600. CONSEILLÉE : Hardware d'autant plus rapide que vous voulez faire des choses compliquées. Décodeurs ADPCM et cartes full duplex bien exploitées.**
- **PRIX : Non communiqué.**

Le retour du software en silice...

QUARTZ AUDIO

AU commencement, avant les mobylettes et les troquets, il y avait *Quartz*, moteur multimédia. Or un moteur, c'est fait pour faire avancer des choses. Et le « *Composer* » vint orner le Quartz primordial !

Si Composer s'occupait en détail des fichiers MIDI, *Audio* s'occupe en profondeur des fichiers .WAV. N'oublions pas que ce moteur fédère tout et fait que Quartz Audio tourne très bien en synchronisation avec les pionniers de la marque.

L'écran de Quartz Audio fait un peu penser à un banc de montage de maître chanteur en train de découper les quotidiens qui composeront son message. En haut, on place un fichier .WAV que les différents zooms permettront d'examiner et de décortiquer à loisir.

Une fois les éléments déterminés, on en colle des photocopies sur les pistes qui se trouvent en dessous. On peut faire toutes les photocopies que l'on veut : Quartz se débrouille avec les droits de reproduction...

Et si vous avez compris ce que l'on vient de dire ou ce qui transparaît de la copie d'écran, vous avez tout compris de la règle du jeu. Ce n'est que maintenant que les choses se compliquent... si tel est votre désir. Car les échantillons bruts que vous venez de disposer sur vos pistes sont justiciables des tripotages audio classiques comme le volume (au hasard...). Quartz se paye même le luxe de vous proposer des débuts d'effet avec un écho élémentaire mais qui fonctionne agréablement.

Pour les *aficionados* des rythmes modernes les collages multiples peuvent être synchronisés sur vos *tempos* les plus frénétiques. Les principes ergonomiques des fous furieux de Canam continuent à faire merveille : ils n'ont pas oublié que malgré Windows, le clavier d'un ordinateur est souvent le chemin le plus court d'un menu à un autre...

Pour la beauté du cliché, nous avons utilisé les formes d'ondes sur les pistes alors que la visualisation d'autres paramètres vous sera probablement plus fréquemment utile.

Mais si Quartz est presque évident d'utilisation, il intervient dans une jungle qu'il convient de comprendre et de maîtriser pour éviter les déconvenues. À remarquer que des chapitres philosophiques de l'aide vous mettent en garde contre ce que nous allons vous susurrer. L'intérêt de le faire ici tient à ce que vous serez au courant avant d'avoir décidé d'acheter Quartz : merci **PC.FuN** !

Si les PC permettent de faire du yo-yo entre un disque et un haut-parleur, il ne faut pas trop tirer sur la corde : un disque fréquemment défragmenté et pas doublé par un clone de *Stacker* est la meilleure garantie de n'entendre que ce que vous avez installé sur vos pistes. Dans le même genre d'idées, la lecture directe d'échantillons depuis un CD se trouvera bien d'un lecteur au moins double vitesse.

Dernière mise en garde : si Quartz sait faire des tas de choses, il faut que le *hardware* suive. Si vous voulez entendre votre *mix* tout en enregistrant une nouvelle prise, il faut que votre carte son en soit capable.

Jean Poncet

14/20

- Facile.
- Visuel.
- Un bon départ pour un studio.
- Donner de la puissance si on veut du confort.

Encore un logiciel réglé comme une horloge...

Dans la série « ceux qui achètent de vraies machines sont des diplodocus », voici le synthé virtuel ! Pour faire comme si on avait un vrai synthé, il lui faut au moins une carte son avec de la RAM. Mais alors votre PC devient une fois de plus l'instrument de musique le plus élaboré de la planète... ou presque !

- **GENRE : « Synthétiseur » musical logiciel.**
- **DISTRIBUTEUR : Fretless.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX 33, 4 Mo de RAM, Windows, VGA, 5 Mo de libre sur HD, carte son. CONSEILLÉE : Un engin rapide avec coprocesseur mathématique, carte son avec RAM ou échantillonneur MID externe.**
- **PRIX : Moins de 1 000 F.**

Silence ! Le son est devenu virtuel...

VIRTUAL WAVES

VIRTUAL *Waves* n'est pas le premier programme de son genre, mais c'est justement parce que c'est le dernier qu'on vous en parle ce mois-ci ! Les plus futés d'entre vous s'en doutaient peut-être. En fait tous les « claviers » musicaux digitaux ne sont que des ordinateurs déguisés. Autrement dit, leurs synthèses variées ne sont que des logiciels qui sortent sur un « port sonore ». Avec les cartes son, les PC ont déjà ce genre de périphérique. Manque le logiciel. Eh bien non : il ne manque plus !

Il y a tout de même beaucoup de différences entre un synthé ordinaire et un PC équipé de Virtual Waves. La principale étant que sur un synthé, dès que vous modifiez un paramètre, le son change, alors qu'avec Virtual Waves il faut attendre que votre PC calcule la nouvelle forme d'onde. Ceci est du à ce que les circuits de calcul du synthé sont spécialisés dans le traitement du signal qu'ils effectuent en temps réel, alors que le x86 de votre PC a été plutôt conçu pour actualiser les calculs de TVA !

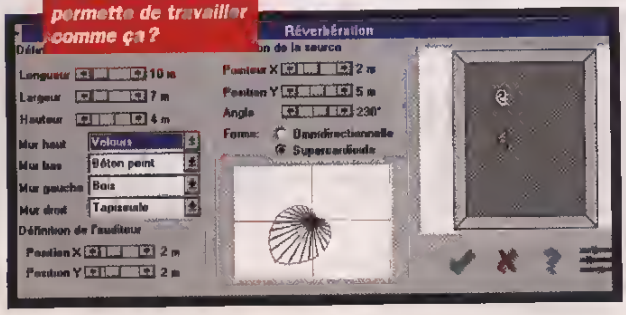
En contrepartie, le synthé ne sait faire de temps réel que sur des volumes de calcul limités par sa puissance. Pour Virtual Waves, puisque le temps de calcul est, de toute façon, sacrifié, on peut délirer à perte de vue, ou presque. Par exemple, la plupart des synthés vous permettent de faire évoluer le volume d'un son avec une « courbe enveloppe » constituée de quatre ou cinq segments. Avec Virtual Waves, n'importe quelle enveloppe peut avoir 256 segments, ce dont vous ne vous servirez probablement jamais, d'ailleurs. Mais si d'aventure vous aviez besoin de plus de 256 segments, il vous suffirait de cascader plusieurs enveloppes : en pratique, il n'y a pas de limite !

Fabricant de sons

Seulement, les enveloppes du synthé peuvent généralement être modifiées par des molettes ou des pédales d'expression alors que les enveloppes de Virtual Waves ne seront pas pilotables « en temps réel » au moment de jouer de la musique.

Virtual Waves fabrique en fait les « sons de base » de votre carte son. Pour que cela marche, il faut donc que les productions de Virtual Waves soient utilisables par la carte son en question, c'est-à-dire qu'elles aient une certaine quantité de RAM. Virtual Waves reconnaît les cartes son et les alimente sans vous embêter avec de mesquins détails techniques. Une alternative possible est de se servir d'un échantillonneur au bout d'un câble

Vous savez combien ça vous coûterait une réverbe qui vous permette de travailler comme ça ?



La marque du «pro»! Peu en tirent quelque chose, mais ça ne tient plus qu'à vous.

Le musicien courant dispose rarement de plus de six ou sept segments pour ses enveloppes. Ici on monte à 256, et on peut cascader quasi indéfiniment...

MIDI, car Virtual Waves sait aussi transférer les sons qu'il produit sur un réseau MIDI et le transfert d'échantillons a été normalisé : c'est le SDS, *Sample Dump Standard*.

Si on risque un parallèle entre l'évolution déjà réalisée par les cartes vidéo et celle prévisible pour les cartes son, on peut affirmer que la plupart des primitives de Virtual Waves se retrouveront bientôt sur les cartes en question, ce qui fera disparaître l'éventuel avantage des synthés classiques dans le domaine du temps réel.

La base de Virtual Waves, c'est de choisir des éléments dans une liste en forme de menu et de les placer sur le plan de travail. Le minimum représenté ici consiste à choisir une source et une sortie pour écouter le résultat. On branche la sortie de la source sur l'entrée de la sortie (j'ai pas pu y résister...) et l'oscillateur va alimenter le haut-parleur. Encore faut-il demander à Virtual Waves de faire le calcul, ce qui, dans le cas présent, demandera une fraction de seconde. Pour évaluer l'étendue des dégâts, un clavier peut vous permettre de jouer votre son sur autant de notes que vous le voulez, l'interpolation étant d'ailleurs de bonne qualité puisque tous les calculs ou presque se font en flottant sur 64 bits de mantisse.

Bienvenue aux débutants

Le schéma ainsi construit donne un son un rien mièvre, mais vous avez compris que l'on peut compliquer à plaisir. Comme tout bon programme graphique livré avec des milliers de *cliparts*, Virtual Waves est livré avec des sons rigolos et tout prêts dont on vous illustre un exemple. Virtual Waves est complètement graphique et s'occupe de vous éviter des branchements inutiles. Pour accélérer le calcul, vous avez intérêt à faire le brouillon de vos sons à une fréquence d'échantillonnage assez basse et à ne monter à 44,1 ou 48 kHz que pour le calcul final. Pour des raisons évidentes, un coprocesseur x87 est plus que recommandé, même si le *soft* se débrouille sans.

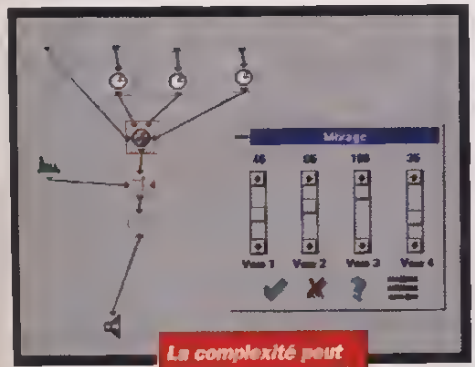
Comme tous les trucs informatiques qui jouent sur la combinatoire, les schémas de Virtual Waves peuvent devenir extrêmement compliqués. Mais d'une part, on peut presque toujours découper des sous-ensembles, et d'autre part chaque manipulation élémentaire est relativement simple.

On vous l'illustre par l'icone du mixeur qui, après un double-clic, se transforme en un vrai mixeur d'utilisation évidente, et par la réverbération qui, à la suite du même double-clic vous fait vous balader dans une pièce dont vous choisissez les dimensions et la texture des parois.

On pourrait aller plus loin, et vous n'avez qu'à le demander à l'auteur, un français plein de bonne volonté, en obtenant un *feedback* en temps presque réel des manipulations : par exemple, le choix de la fréquence de coupure d'un filtre pourrait s'accompagner de l'émission de cette fréquence, le délai d'un écho d'une série de tops espacés de ce délai, et ainsi de suite. Mais Virtual Waves n'en n'est qu'à la version 1.0...

Pour les *cracks* de la synthèse, Virtual Waves sera aussi un bon outil car la diversité des modules d'ores et déjà disponibles dépasse de beaucoup ce que l'on peut trouver sur un synthé unique. C'est dire que nous souhaitons un beau succès à ce *soft* et que nous en attendons fiévreusement les évolutions.

Jean Poncet



La complexité peut reposer sur des utilisations simples!

Le spectre de l'orgue Hammond plane depuis toujours sur les synthés numériques : avec Virtual Waves, on sait enfin à quoi il ressemble!

Ce genre de chose élaborée (un réveil matin extraterrestre!) est livrée avec le soft...

15/20

- Simple sans être simpliste.
- Devrait satisfaire tous les goûts.
- On aurait pu l'avoir plus tôt!

La synthèse sonore sans la prise de tête : on croit rêver, et pourtant c'est bien virtuel!

Ceux d'entre vous qui ont la chance (!?) d'être parents se sont sûrement demandés ce qu'ils pourraient offrir en pâture à leurs chères têtes blondes en dehors des habituels jeux sur console (ne vous y méprenez pas, je suis un fan de consoles). La réponse, vous la trouverez certainement dans les pages qui vont suivre.

Vous avez 3 secondes d'enregistrement par effet sonore.

- **GENRE : Logiciel de création de clips multimédia pour enfants.**
- **ÉDITEUR : Viacom multimedia.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 386 33 MHz, 2 Mo RAM, SVGA, lecteur de CD-ROM.**
  CONSEILLÉE : 486, 4 Mo.
- **PRIX : Moins de 350 F.**

Cette charmante jeune personne vous évitera de vous perdre.

Bébé Premiere !

NICKELODEON DIRECTOR'S LAB

PEUT-ÊTRE avez vous déjà entendu parler d'un des logiciels phare d'Adobe, à savoir *Premiere*. *Director's lab* vous propose, un peu de la même manière et toutes proportions gardées, de concevoir vos propres clips vidéo, avec images, sons, musiques et titrages. Autant le dire tout de suite, le programme s'adresse avant tout au jeune public, tant par sa présentation que par ses limitations intrinsèques.

Il y a même une salle de projection !

Dès le chargement du produit, on se retrouve face à une interface *kitsch* d'assez mauvais goût (N.D.L.R. : Pour du *kitsch*, ça n'est pas très étonnant) mais dégageant une ambiance dessin animé tout à fait à même d'accrocher l'œil des jeunes enfants. Une jeune femme entreprend alors de vous faire faire un tour du propriétaire par l'entremise d'une séquence vidéo de qualité fort correcte.

Le centre des opérations se présente sous la forme d'une pièce assez drôle sur laquelle s'ouvrent un certain nombre de portes. Un simple clic de souris vous permet d'accéder aux différents modules autour desquels s'articule le programme.

La première porte vous transporte dans le module de création graphique. C'est ici que vous pourrez concevoir les pages écran qui viendront s'insérer dans vos futures créations. Au menu, une palette où vous sélectionnerez vos couleurs et un certain nombre d'outils graphiques. Parmi ceux-ci, on retrouve les formes géométriques, le pinceau, la gomme et quelques outils supplémentaires comme le pot de peinture qui permet de remplir une zone de l'écran avec une couleur.

Un des outils les plus intéressants restent les tampons qui offrent le choix d'un grand nombre de petites images qui viendront s'insérer dans vos propres dessins. Vous aurez également la possibilité de sauver vos images mais aussi, et c'est une

Les tampons permettent d'enrichir vos dessins.

C'est ici que vous créez vos films.

constante dans tous les modules, d'aller piocher un exemple tout fait dans la bibliothèque. Celle-ci se décompose en huit thèmes : les animaux, l'environnement, les vacances, l'univers, la production, les sports, les véhicules et enfin le monde. Un large éventail vous est ainsi proposé bien que l'on puisse regretter que la recherche d'un document s'avère particulièrement fastidieuse, ceci en grande partie à cause de la lenteur des accès disque.

Vient ensuite le module de titrage, dans lequel un certain nombre de polices de caractères sont à votre disposition et grâce auxquelles, après les avoir tournées et redimensionnées, vous allez pouvoir ajouter des pages de titre dans vos clips. Le module suivant se charge de la création des clips vidéos. C'est ici que vous pourrez créer de petites animations à base de déplacements de tampons, similaires à de petits *sprites*.

On aura également à sa disposition quelques réglages comme le mode de bouclage ou encore la vitesse de déroulement de l'animation. Là encore, un grand nombre de vidéos sont disponibles dans la bibliothèque, couvrant un large éventail de sujets. Il est cependant à regretter que l'on ne puisse importer ses propres vidéos, au format AVI par exemple.

Les deux modules suivants servent à sonoriser vos clips. Les musiciens en herbe auront le choix entre six instruments grâce auxquels ils pourront composer de petites mélodies à travers un système d'édition très simple emprunté à l'orgue de barbarie. Le module d'effets sonores se présente quant à lui comme une table de mixage très simple avec laquelle vous pourrez éditer des échantillons, leur adjoindre *chorus* ou *reverb* et éventuellement les mixer entre eux. Une possibilité intéressante réside dans le fait de pouvoir enregistrer vos propres échantillons dans l'hypothèse où votre carte est capable d'échantillonner et que vous disposez d'un micro.

Une fois tous ces éléments constitués, il ne vous reste plus qu'à vous rendre dans la salle de mixage, centre névralgique du logiciel, où vous fabriquerez le scénario de votre clip en définissant la piste sonore, la piste musicale, celle des effets spéciaux et enfin celles consacrées aux titrages et aux images. Tout ceci est fort simple d'utilisation mais malheureusement assez peu précis, surtout en ce qui concerne la synchronisation.

Au final, il s'avère que Director's lab, malgré toutes ses limitations, représentera un investissement utile pour les parents désirant initier leurs enfants aux techniques multimédia.

Stéphane Belin

L'éditeur de titre est certainement le moins abouti des modules.

. jargon .

Sprite
Ce terme provient du monde des jeux. Les sprites sont tous les éléments graphiques animés comme les vaisseaux, les personnages, etc. Rien à voir donc avec une quelconque boisson appréciée par des lutins !

AVIS **Le plus gros défaut de ce logiciel est sans aucun doute son manque d'ouverture vers l'extérieur. Impossible en effet d'importer ses propres vidéos ou images. Il ne faut pas oublier, en acquérant le produit, qu'il est assez limité mais que l'objectif visé, à savoir éveiller les plus jeunes à la création en général, est parfaitement atteint.**

13/20

- La convivialité.
- L'aspect attractif pour les jeunes.
- Le manque de possibilités.
- Pas d'ouverture sur l'extérieur.

Un logiciel intéressant, mais uniquement pour les moins de 12 ans.

Suivez le guide

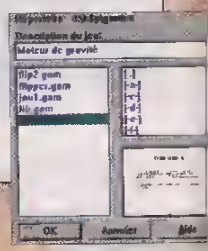
Moi, jeux

KLIK & PLAY, MAD PINBALL

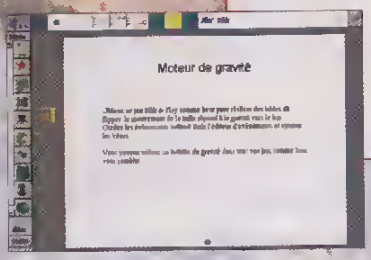
Grande première, exclusivité mondiale ! PC FUN est fier de vous présenter le premier flipper réalisé avec Klik & Play (K&P). Un vrai flipper, avec « Bumpers », bonus, et surtout une balle qui répond à la gravité, chose impossible à réaliser jusqu'à présent avec K&P. Les accros des « pinball » n'ont qu'à bien se tenir : une déferlante de jeu de flipper plus délirants les uns que les autres va bientôt s'abattre sur le monde Windows ! Étrange Libellules, partenaire de PC FUN, vous offre ce mois encore tous les objets nécessaires à la réalisation du jeu : vous devez simplement copier les fichiers « PCFUN-8.GAM », «.IMG » et «.MTF » dans le dossier LIBS de votre répertoire K&P.

SUIVEZ LA FLÈCHE

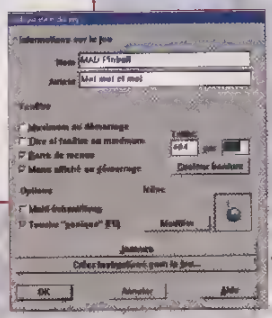
Les routines qui gèrent la balle de flipper se trouvent déjà réalisées pour vous, sur le CD-ROM de PC FUN. Démarrez votre Klik & Play, choisissez l'option « Fichier »/« Charger jeu », et sélectionnez le fichier « MOTEUR .GAM » (moteur, comme « moteur » de gravité !).

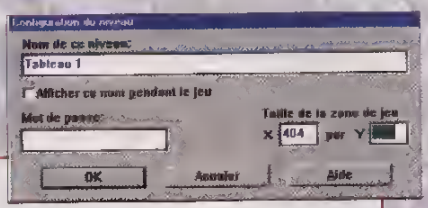


Rendez-vous dans l'éditeur de niveaux. Vous pouvez par curiosité, faire fonctionner ce niveau : la balle monte puis descend, attirée vers le bas. Nous allons utiliser ce jeu comme base de notre *flipper*. Attention, vous ne devez en aucun cas toucher aux objets se trouvant à gauche du terrain ou modifier l'un des événements d'origine !



Détruisez tout d'abord les deux objets textes de présentation. Il faut maintenant modifier la taille du terrain, pour l'adapter aux tailles des graphiques du *flipper*. Choisissez l'option «Édition »/« Configuration du jeu », et entrez les valeurs 404 et 480 dans les zones « Fenêtre »/« Taille ». Profitez-en pour entrer votre nom et le titre du jeu dans les lignes réservées à cet effet.





Cliquez sur « O.K. ». Sélectionnez maintenant l'option «Édition »/« Configuration du niveau », et entrez les mêmes valeurs dans la boîte. Cliquez sur « O.K. », l'éditeur de niveau affiche maintenant la nouvelle taille du terrain.

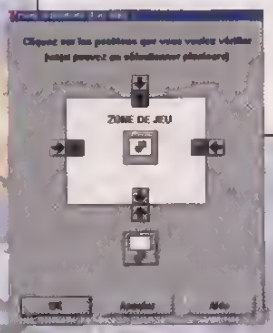
Ouvrez la librairie MAD-Pinball qui doit être disponible à la gauche de votre écran. Disposez les éléments suivants :
– « Décor de fond » : Il doit recouvrir toute la zone de jeu.
– « Obstacles » : Positionnez-le juste au-dessus du décor, et faites-le correspondre avec son ombre. Cet objet donne au jeu les limites du terrain : une fois posé, ouvrez son menu de configuration, et choisissez l'option « Obstacle »/« Oui ».
– « Bumper Vert » et « Bumper Bleu »4 : Ils doivent être mis au milieu de la table, en triangle.
– « Bumper Rouge » : Celui-ci sert de blocage aux rigoles de gauche et droite, le jeu serait trop difficile sans lui !
– « Target » : Vous devez en disposer trois à la droite de la table.

Attention : L'action « Fixer position de la balle » doit positionner celle-ci juste au-dessus du lanceur, la balle ne devant pas toucher les bords du terrain. Il vous faudra peut-être modifier les coordonnées pour les adapter à votre propre jeu...

Le jeu commence à prendre forme, mais il manque encore les *flippers* ! Les événements qui suivent assurent leur gestion. Voyons la gestion du *flipper* gauche :
Lorsque l'utilisateur appuie sur la touche « < », on soustrait 3 à la direction du *flipper*, ce qui a pour effet de le faire tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (voir encadré Simuler la gravité). À chaque cycle, on ajoute 1 à sa direction : le *flipper* revient à sa position initiale lorsque l'on appuie pas sur la touche.
Les collisions entre *flipper* et balle font évidemment rebondir la balle, et modifient sa vitesse en fonction de la position du *flipper*.

Il faut lancer la balle dans le jeu : la gestion du lanceur se fait avec les événements qui suivent.
Quelques explications. On utilise ici la valeur modifiable « A » de l'objet « Lanceur ». Lorsque celle-ci est à 0, on force la position de la balle juste au-dessus du lanceur, à l'arrêt.
Lorsque l'utilisateur appuie sur « Espace », on démarre l'animation de tir du lanceur, et l'on passe sa valeur A à 1. Lorsque le lanceur rencontre la balle, on tire une vitesse aléatoire entre 90 et 100, et l'on passe la valeur A à 2. Tant que la valeur A est égale à 2, on force la direction de la balle vers le haut, ainsi que sa vitesse : la balle s'élance ! On détecte alors les collisions entre la balle et les indicateurs « Sortie » et « Vraiment sorti ? » pour passer la valeur A à 3 : la balle entre alors en jeu.

TRUC
Vous pouvez parfaitement sélectionner plusieurs directions dans la boîte de l'événement « Tester position », voir image.

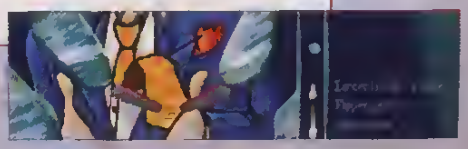


Il nous faut encore détecter la sortie de la balle en bas, et compter le nombre de balles. Remarquez qu'il nous suffit de changer la valeur A du lanceur pour repositionner automatiquement la balle au-dessus du lanceur.

Il vous reste à disposer les objets score (« Score joueur »), vie (« Vies ») et texte comme bon vous semble. Ceci fait, rendez-vous dans l'éditeur d'événements. Les premiers événements à entrer vous permettent de faire rebondir la balle.

Intéressons-nous à la moitié supérieure du terrain. Déposez :
– Les lettres « M », « A » et « D » au-dessus des rigoles.
– Les objets « Contact M », « Contact A » et « Contact D » dans les rigoles correspondantes.
– L'objet « Contact rigole » dans la rigole de gauche.
– L'objet « Sortie », petit triangle bleu, doit se trouver exactement à la sortie de la balle après lancement.
– L'objet « Vraiment sorti ? », rectangle jaune, doit recouvrir le premier, comme sur l'image.
Nous verrons la raison d'être de ces objets dans les événements.

Les objets de la partie inférieure sont :
– « Flipper gauche » et « Flipper droit » (inutile de vous indiquer où les déposer).
– « Lanceur » : en bas à droite, à la position classique d'un lanceur de *flipper*.
– « Balle » : Attention, ne déposez pas celle de la librairie, repositionnez simplement celle fournie dans le jeu juste au-dessus du lanceur.



Suivez le guide

Le jeu s'étoffe progressivement. Ajoutons les collisions avec les *bumpers* :

- Collision entre l'objet [Balle] et l'objet [Bumperbleu]
  - [Balle]: Rebondir
  - [Balle]: Fixer la vitesse à Vitesse["[Balle]"] + 10
  - [Bumperbleu] : Forcer la séquence d'animation: Bumping
  - : Jouer le son digitalisé boinghi
  - [Joueur1] : Ajouter 30 au score
- Collision entre l'objet [Balle] et l'objet [Bumpervert]
  - [Balle]: Rebondir
  - [Balle]: Fixer la vitesse à Vitesse["[Balle]"] + 10
  - [Bumpervert] : Forcer la séquence d'animation: Bumping
  - : Jouer le son digitalisé sucker2
  - [Joueur1] : Ajouter 10 au score
- Collision entre l'objet [Balle] et l'objet [Bumperrouge]
  - [Balle]: Rebondir
  - [Balle]: Fixer la vitesse à Vitesse["[Balle]"] + 10
  - [Bumperrouge] : Forcer la séquence d'animation: Bumping
  - : Jouer le son digitalisé sucker1
  - [Joueur1] : Ajouter 20 au score

Petite triche, insérez cet événement pour vous ajouter des balles gratuites pendant la mise au point du jeu :

- **Lors de l'appui sur "t"**
  - **[Joueur1] : Ajouter 1 au nombre de vies**

- Collision entre l'objet [Balle] et l'objet [ContactM]
  - [M]. Forcer la séquence d'animation: Allumé
  - [Joueur1] . Ajouter 1000 au score
  - [M] Ajouter 1 à la valeur modifiable A
  - : Jouer le son digitalisé sigh
- Collision entre l'objet [Balle] et l'objet [ContactA]
  - [A]: Forcer la séquence d'animation: Allumé
  - [Joueur1] Ajouter 1000 au score
  - [M] Ajouter 1 à la valeur modifiable A
  - : Jouer le son digitalisé sigh
- Collision entre l'objet [Balle] et l'objet [ContactD]
  - [D] Forcer la séquence d'animation: Allumé
  - [Joueur1] Ajouter 1000 au score
  - [M]. Ajouter 1 à la valeur modifiable A
  - : Jouer le son digitalisé sigh
- La valeur modifiable A de l'objet [M] = 3
  - [Joueur1] . Ajouter 10000 au score
  - : Jouer le son digitalisé yeargh (interruption impossible)
  - [Joueur1] Ajouter 1 au nombre de vies
  - [M] Ajouter 1 à la valeur modifiable A

Il faut animer les trois lettres M, A et D. Les événements qui suivent détectent les collisions entre la balle et les « Contacts » (de simples objets statiques placés dans les rigoles) : en cas de « contact », on force l'animation « Allumée » de la lettre correspondante, et on ajoute 1 à la valeur A du « M ». Il suffit de tester cette valeur pour savoir si les trois lettres sont allumées.

Il nous reste deux bonus à tester : la gouttière de gauche et les cibles.

- Collision entre l'objet [Balle] et l'objet [Target]
  - [Target]: Forcer la séquence d'animation: Descendue
  - [Joueur1] : Ajouter 1000 au score
  - [Target]: Changer la valeur modifiable A en 1
  - : Jouer le son digitalisé flibber
  - [Balle]: Rebondir
- Collision entre l'objet [Balle] et l'objet [ContactGouttiere]
  - : Jouer le son digitalisé loughi
  - [Joueur1] : Ajouter 2000 au score

- Dir["[FlipperGauche]"] <> 0
  - [FlipperGauche] Fixer la direction: Dir["[FlipperGauche]"] - 1
- Dir["[FlipperDroit]"] <> 0
  - [FlipperDroit] Fixer la direction: Dir["[FlipperDroit]"] - 1
- Répéter pendant l'appui sur "<"
- Dir["[FlipperGauche]"] < 0
  - : Ignorer
  - [FlipperGauche] : Fixer la direction: Dir["[FlipperGauche]"] + 3
- Répéter pendant l'appui sur "F"
- Dir["[FlipperDroit]"] < 0
  - : Ignorer
  - [FlipperDroit] Fixer la direction: Dir["[FlipperDroit]"] + 3
- Collision entre l'objet [Balle] et l'objet [FlipperGauche]
  - [Balle] Rebondir
  - [Balle]: Fixer la vitesse à Vitesse["[Balle]"] + Dir["[FlipperGauche]"] * 10
- Collision entre l'objet [Balle] et l'objet [FlipperDroit]
  - [Balle]: Rebondir
  - [Balle]: Fixer la vitesse à Vitesse["[Balle]"] + Dir["[FlipperDroit]"] * 10

Nous avons terminé avec les événements : le jeu fonctionne parfaitement ! Il manque la touche finale, une page de titre. Rendez-vous dans l'éditeur de scénario, choisissez « Outils »/« Ajouter une animation au jeu » Sélectionnez l'animation « INTRO FLC » dans le CD-ROM **PC FuN**, et déposez-la avant le premier niveau.

Et voilà ! Nous venons de réaliser un jeu de *flipper* à en faire pâlir d'envie bon nombre de jeux *shareware* ! La place nous a manqué pour ajouter tous les gadgets qui rendent les vrais *flippers* intéressants : le bonus, l'extra-balle, le tilt, plusieurs balles, etc.

Laissez libre cours à votre imagination, il est parfaitement possible de mélanger *shoot-em-up* et *flippers* : pourquoi ne pas envoyer la balle sur des envahisseurs en haut du tableau ? Toute la rédaction attend avec impatience vos réalisations !

François Lionnet

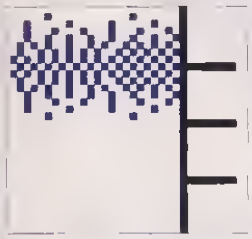
Simuler la gravité en Klik & Play

Avis aux programmeurs, cet encadré est pour vous. Le mouvement « Balle » de Klick & Play (K&P) ne gère pas de gravité, mais il laisse la porte ouverte aux bidouilles : il est possible de changer la direction de la balle en cours de route, ainsi que sa vitesse. Avec un peu d'astuce, tout est possible !

Les directions des objets sont codées sous K&P sous la forme d'un chiffre de 0 à 31, dans le sens trigonométrique : Imaginez une balle se déplaçant dans la direction 4, en diagonale vers le haut et à droite. Pour simuler une gravité vers le bas, il nous suffit de faire tourner sa direction dans le sens des aiguilles d'une montre, de ralentir sa vitesse tant que la balle monte, et de l'augmenter quand elle commence à descendre.

Sous K&P, cela se traduit par : soustraire 1 à la direction de la balle, ajouter une valeur à sa vitesse tant que la direction est comprise entre 0 et 16, puis soustraire cette même valeur tant que la direction est comprise entre 16 et 31.

Le plus gros travail est de déterminer le moment exact où procéder à ces additions et soustractions pour donner un effet acceptable. Je suis pour ma part assez allergique aux sinus et cosinus, et je frémis rien qu'à l'idée des formules mathématiques nécessaires au calcul des valeurs (de plus K&P ne permet aucun calcul de sinus). K&P est un outil graphique, nous ferons donc du graphisme !



Tout le système repose sur deux objets, le « Curseur », qui n'est qu'un simple point de couleur, et cette grille, qui n'est qu'un simple objet actif. Le curseur suit un mouvement constant de la gauche vers la droite : il explore la grille à la manière d'un orgue de Barbarie. Sa position en Y, elle, dépend directement de la direction de la balle. Par exemple, une balle dans la direction 4 positionnera le curseur sur la ligne 4 de notre grille.

Vous constatez que la ligne numéro 4 de la grille est constituée d'une alternance de points bleus et transparents : le curseur générera des événements de collision pour chaque point de couleur. Il nous suffit d'associer la rotation de la balle à cet événement, et le tour est joué !

Ajoutez trois autres grilles explorées par le curseur : rotation à gauche, accélération et ralentissement pour faire fonctionner le système dans toutes les situations.

C'est le principe de ce « Moteur de gravité » que vous pouvez utiliser dans vos propres créations.

N.B. : Vous pouvez changer la puissance de la gravité. Modifiez l'événement « Toutes les 00'04 » qui règle la vitesse du curseur. Plus le curseur va vite, plus la gravité est importante. Essayez des valeurs comme 00'02 ou 00'08...

KLIK & PLAY

Librairie graphique 3D

DEVENEZ CRÉATEUR de jeux

Vous avez des idées, vous avez *Klik and Play* pour les programmer mais il vous manque des graphismes de qualité professionnelle. La société Étranges Libellules vous les propose par milliers. Offrez-vous une ou plusieurs librairies graphiques et créez des centaines de jeux différents !

OFFRE EXCEPTIONNELLE SPÉCIALE RENTRÉE :
Frais de port gratuit pour toute commande supérieure à 200 F.

Bon de commande à adresser à

ÉTRANGES LIBELLULES

77, rue de la République F – 69002 Lyon

NOM : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ **Age :** _____

Ville : _____ **Pays :** _____

Disk : ❍ 3"1/2 ❍ 5"1/4

Réglement par chéque libellé à l'ordre d'**Étrange Libellules**

N° de librairie (50 F l'unité)	Montant
☐ 1- Arsenal militaire	.....
☐ 2- Fabuleuses machines volantes	.....
☐ 3- Sea war	.....
☐ 4- Shoot'em up 1	.....
☐ 5- Pinball	.....
☐ 6- Shoot'em up 2	.....
Frais de port	20
Total	

Suivez le guide

Alors que nous nous accommodions lentement de la faible clarté prodiguée par de lointains nuages extragalactiques, nous fûmes soudain surpris par le brusque embrasement de l'espace enveloppant notre vaisseau. Quelques secondes plus tôt, nous étions encore livrés à l'insondable profondeur d'une nuit d'un noir d'encre. De nouveau aveuglés, mais cette fois par un éclat d'une blancheur insoutenable, nous assistions, hébétés, à la naissance de ce que nous pûmes par la suite identifier... et apprécier.

G. Terrier, extrait de « Jusqu'au bout sur mon Corel », le grand roman de l'été, en vente au magazine.

CorelDRAW! Attention, travaux... pratiques

UNE ÉTOILE EST NÉE

Si vous ratez un épisode, toutes les étapes précédentes seront reprises sur le CD suivant. Pour maintenir le suspense créatif, nous ne vous dévoilons pas l'illustration finale, sachez seulement que ça va avoir de la gueule et que la S.F. sera mise à mal !

CONSTRUCTION, SUITE

Sur le CD-ROM, ouvrez le fichier « ETOILE.COR » dans le répertoire « CREEZ\COREL\ »

Nous retrouvons notre fichier tel que nous l'avions laissé à notre précédent passage (fig. 1). Que les nouveaux venus sur cette rubrique de prise en main de *CorelDRAW!* se rassurent, seuls les éléments de construction de notre étoile apparaissent. Le reste de l'illustration est positionné sur d'autres plans que vous pouvez à tout moment rendre visibles en développant le menu « Plans » par le raccourci clavier « CTRL-F3 » et en validant l'option visible. La suite de cet article couvrant la seule réalisation de l'étoile, il est préférable de ne pas encombrer le plan de travail avec des éléments sur lesquels nous ne travaillons pas.

Sélectionnez le cercle entourant le premier dégradé de couleur (voir fig. 2). Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la croix immédiatement à gauche de la palette de couleur du bas de l'écran. De cette façon vous n'attribuez aucune couleur de plume (ou contour) au cercle. Celui-ci étant toujours sélectionné, remplissez-le de noir en cliquant cette fois avec le bouton gauche de la souris sur la couleur noire de la palette et frappez la séquence de touche « Shift-PgDn » pour déplacer ce cercle à l'arrière plan (fig. 2, 3 et 4).

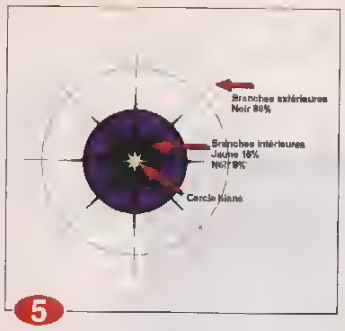
Nous allons maintenant créer le dégradé de formes sur les branches

1

2

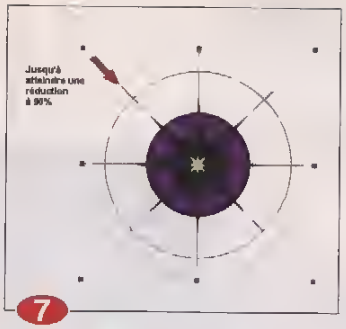
3

4

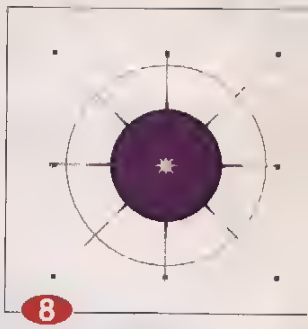


5

6



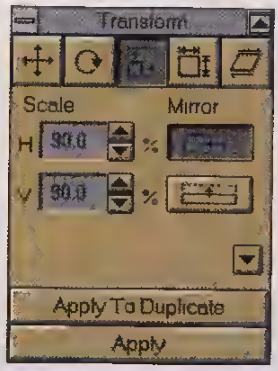
7


8

de l'étoile. Celle-ci se décompose pour l'instant en trois éléments : les branches extérieures en noir à 80 %, les branches intérieures en jaune 16 % et noir 9 % et un cercle blanc. Sélectionnez les branches extérieures et faites-en une copie en réduction à 90 %, enfin remplissez ce nouvel objet d'une couleur M70 N60 (magenta 70 %, noir 60 %) (fig. 5).

Plusieurs solutions sont possibles pour créer cette copie. La plus rapide est de sélectionner les branches extérieures, de déplacer l'une quelconque des poignées d'angle en maintenant la touche « Shift » enfoncée jusqu'à atteindre la valeur d'échelle d'environ 90 % dans la bande d'information du bas de l'écran et, tout en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé, de cliquer sur le bouton gauche pour créer la copie. La méthode est en fait plus longue à expliquer qu'à pratiquer mais c'est vraiment la plus simple (selon moi après de nombreuses années de pratique) surtout pour des déformations ne devant pas être très précises (fig. 6 et 7).

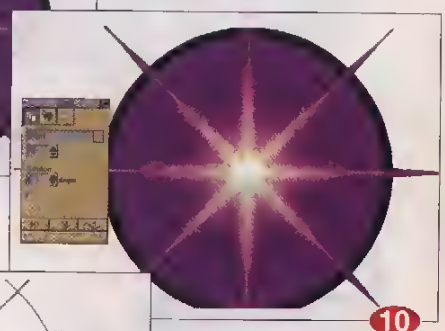
Une autre méthode consiste à passer par le menu **transformation**, de porter la valeur 90 % dans la fenêtre H (horizontale) et V (verticale) et de cliquer sur « Appliquer à la copie ». Remplissez alors l'objet de la couleur M70 N60. Cette méthode n'est disponible que depuis la version 5 de CorelDRAW! et si elle reste très pratique pour opérer sur des dimensions précises, il arrive quelques fois que certaines valeurs soient inaccessibles surtout sur des précisions au 1/100e (fig. 8).

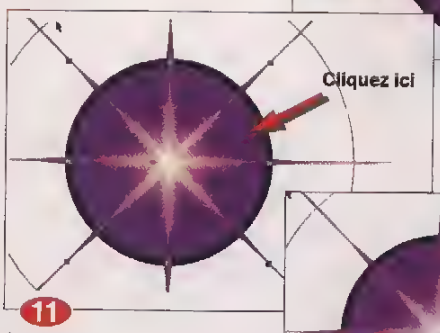


Le nouvel objet créé étant toujours sélectionné, ajoutez à la sélection les branches extérieures en appuyant sur la touche « Shift » et en cliquant sur ces dernières. Frappez la séquence de touches « Ctrl-B » pour faire apparaître le menu « Dégradé de formes ». Vérifiez que le nombre d'étapes est réglé à 20 et cliquez sur « Appliquer ».

Sélectionnez de nouveau le dernier objet créé. Vérifiez que la barre d'aide du bas d'écran indique l'objet comme étant une courbe de contrôle composée de seize points nodaux et que sa couleur est celle proche du violet. Sélectionnez aussi les branches intérieures d'une couleur jaune pâle (en cas de difficulté, zoomez au plus près et cliquez). Les deux objets étant sélectionnés, portez la valeur 80 dans la fenêtre étapes du menu « Dégradé de formes » et appliquez. Procédez de la même façon pour créer un dégradé entre les branches intérieures et le cercle blanc en donnant cette fois une valeur de 40 étapes (fig. 9 et 10).

9


10

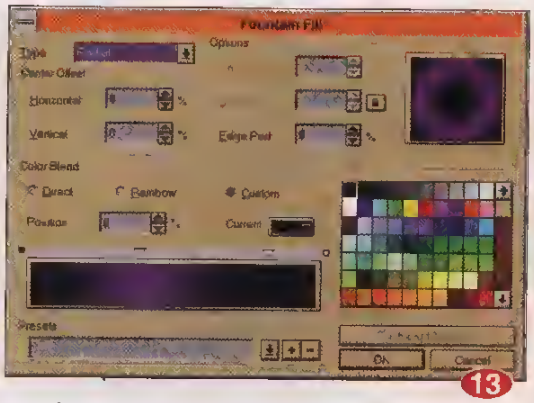


11

12

Sélectionnez le dégradé de couleur situé derrière les branches de l'étoile et amenez-le au premier plan en tapant « Shift-PgUp » (fig. 11 et 12). Sélectionnez le cercle le plus à l'extérieur et ouvrez le menu « Dégradé » (fig. 13) de couleurs en cliquant sur l'icone remplissage puis dégradé ou plus simplement en tapant la touche « F11 ».

Spécifiez un dégradé radial dans la fenêtre « Type » et validez l'option « Utilisateur » dans la section « Dégradé de couleur ». Comme notre étoile va se détacher sur un fond plutôt noir, nous allons choisir cette couleur comme base de départ et d'arrivée et nous prendrons une couleur intermédiaire M70 N60 que nous placerons à une valeur de 38 % sur l'échelle de position. Suivant la valeur que vous avez défini dans le menu « Spécial » option « Préférence » (séquence de touche « Ctrl-J ») et le feuillet « Affichage » option « Visualiser étapes dégradé » (Ouf !) vous obtiendrez un



13

Suivez le guide

14

15

16

17

18

résultat différent. La valeur indiquée dans cette option spécifie le nombre d'étapes nécessaires à la représentation du dégradé. Par défaut cette valeur est de 20 mais vous pouvez l'augmenter pour vérifier l'aspect final de votre dessin. Plus cette valeur sera élevée, plus le temps d'affichage sera long, voire extrêmement long suivant votre carte vidéo (fig. 14 et 15).

Arrivé à ce stade, certains d'entre vous pourraient croire être parvenu à la fin de leur peine. En effet, notre étoile a maintenant fière allure (enfin presque !) et lorsque tous les autres plans sont visibles, le résultat semble intéressant. L'ensemble des lignes et cercles placés sur le plan guide n'ont plus d'intérêt maintenant. Comme nous devrons en utiliser d'autres par la suite et garder le plus petit cercle guide, le mieux est de se placer sur le plan guide, de le déverrouiller et de tout supprimer sauf le petit cercle. Pour faciliter l'opération, vous pouvez temporairement cacher les autres plans ou les verrouiller. Il est intéressant de remarquer que seuls les objets créés et placés sur le plan « Guides » peuvent être supprimés. Les lignes horizontales et verticales ne peuvent être que déplacées et rangées dans les règles (fig. 16).

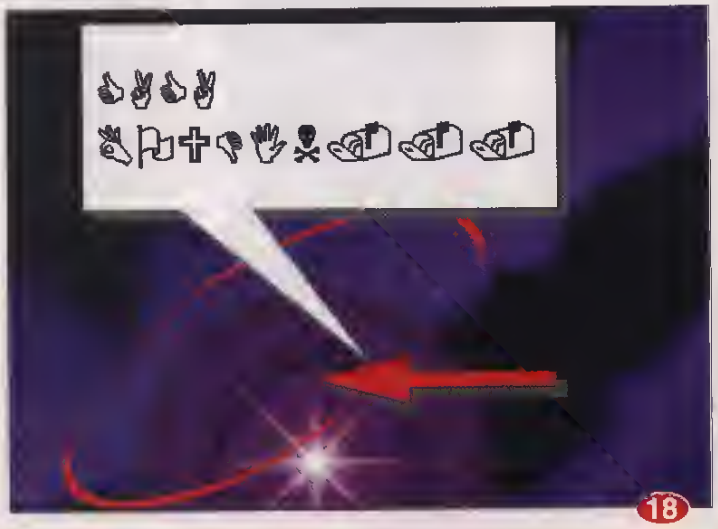
Une fois les différents guides retirés l'illustration devient plus lisible. À tel point lisible qu'une monstrueuse horreur vous saute aux yeux comme.. En effet, alors que nous nous étions échinés à créer de jolis nuages galactiques, voilà que le haut de notre étoile vient saboter le travail en cachant une partie de ceux-ci (fig. 17 et 18).

Beaucoup d'entre vous aurons immédiatement la réaction qui figure sur cette capture (fig. 19). En fait je dois avouer que j'avais prévu le cas et c'est pourquoi dans l'excellent prochain numéro de **PC FuN** nous ferons en sorte de faire venir en transparence les nuages cachés derrière notre étoile. Le principe n'est pas très compliqué mais je vous met en garde tout de suite : n'abusez pas des effets d'objectifs ! Ils sont très gourmands en mémoire et souvent longs à l'affichage. Vous retrouverez le fichier correspondant à la fin de ce pas à pas dans le répertoire « CREEZ COREL » sous le nom « ETOILE2.CDR ».

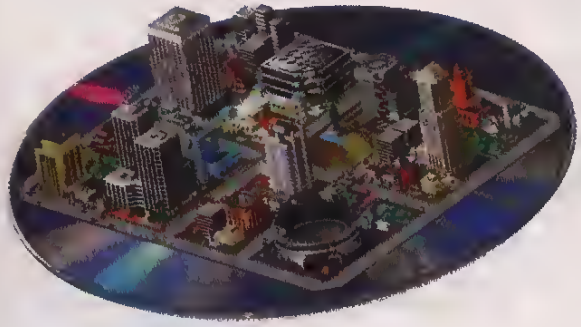
Notre grand jeu de l'été : déchiffrez le message inscrit dans la dernière capture et contactez immédiatement le rédacteur en chef de **PC FuN**. Répétez-lui le message et vous gagnerez sûrement quelque chose.

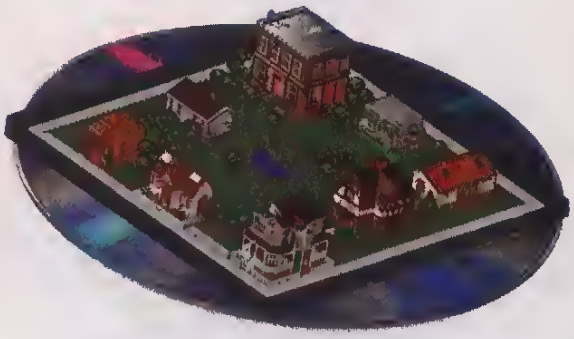
À bientôt.

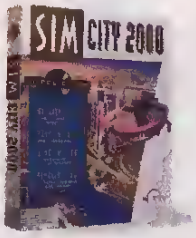
Guy Terrier


18

DEUX NOUVELLES TETES DANS LA FAMILLE DES SIMS







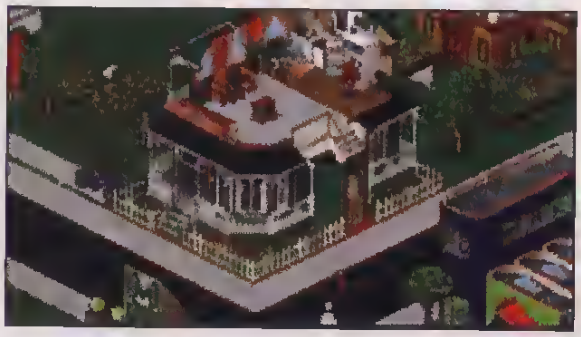
Avis aux amateurs : voici le nec plus ultra des jeux de simulation : SimCity 2000 La Collection. Avec :

- Le célébrissime SimCity 2000
- Le Kit de Réaménagement Urbain, qui vous permet de créer votre propre métropole en personnalisant vos bâtiments
- Le Scénario Volume 1 - Les Catastrophes : expérimantez quelques désastres naturels
- Des villes supplémentaires inédites

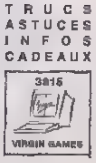
CD ROM PC WIN/CD ROM PC DOS/CD ROM MAC

Pour les plus jeunes, à partir de 8 ans, SimTown permet de construire et de gérer une petite ville, avec ses maisons, ses magasins, ses bureaux, ses zoos, ses écoles, ses fast foods. Vous pouvez regarder à l'intérieur des maisons, créer vos personnages : définir leurs habitudes alimentaires, leurs animaux familiers ! Vous pouvez également imprimer votre ville, soit en couleur, soit en noir et blanc, pour la colorier ensuite.

CD ROM PC WIN/CD ROM MAC



© 1994 Sim-Business All rights reserved



Distribué par

Virgin Interactive Entertainment, 233, rue de la Croix Nivert, 75015 Paris

SUIVEZ LA FLÈCHE

Nous avons eu chaud cet été. Mettons la touche finale à notre mobilier de jardin, en posant un verre sur notre table avec une rondelle de citron et une paille ! Vous voilà bien installé pour lire la suite de PCFUN.

Chargez les meubles de jardin que nous avons dessiné tout au long de nos *Suivez le guide*. Pour cela choisissez l'option «Ouvrir» du menu «Fichier» et choisissez le nom de la maquette que vous avez utilisée. Si c'est la première fois que vous nous suivez, pas de problème vous pourrez tout exécuter.

Dream On 3D junior

ET UN P'TIT VERRE POUR LA ROUTE

Commençons par le verre, très simple. Cliquez sur **Contour** de la barre des icones dans la partie supérieur de l'écran. Cliquez sur l'icone **Éléments auxiliaires**, puis sur l'icone **Grille**. Cliquez sur **Paramètres du contour** dans le bloc Contour. Entrez la valeur 1 300 pour le paramètre «Échelle». Maintenant dessinez la même forme que dans cet exemple, simplement en cliquant dans la fenêtre et en reportant les points sur la grille.

ASTUCE

Si vous faites une erreur, pour effacer un point cliquez sur **Commande** du bloc Contour puis sur **Efface point**.

Une fois le contour achevé, cliquez sur l'icone **Éléments auxiliaires**, puis sur l'icone **Axe auxiliaire**. Si l'axe ne touche pas le contour, cliquez sur l'icone **Clic courant** du bloc Contour puis sur l'icone **Déplacer axe**. Cliquez ensuite au milieu du contour, ainsi l'axe va se déplacer jusqu'à toucher le contour.

Cliquez sur **Tour** de la barre des icones, Entrez la valeur 20 pour le paramètre «Tranches», et refermez la fenêtre Tour.

Cliquez sur l'icone **Génération** du bloc Contour, puis sur **Révolution**. Entrez le nom «Coupe», et cliquez sur «OK».

Notre objet apparaît, déplacez et redimensionnez la fenêtre. Cliquez sur l'icone **Modes d'affichage** du bloc Vue, déplacez ce bloc en haut à droite de votre écran de travail, cliquez sur l'icone **Rendu**, ceci affichera l'objet en mode solide

Cliquez sur l'icone **Groupe d'action** du bloc Vue. Déplacez ce bloc en dessous du bloc Vue.

Cliquez sur l'icone **Action courante** du bloc Vue, et déplacez ce bloc un peu plus bas, les icones de ce bloc permettent de choisir l'action courante.

Pour exécuter une action, placez le pointeur de la souris dans la fenêtre courante, maintenez appuyez le bouton droit de la souris et déplacez-la. Essayer de faire tourner l'objet en utilisant l'action courante qui est actuellement **Rotation double**. Fermez toutes les fenêtres.

Pour déplacer notre tranche de citron, cliquez sur **Déplacement plan** du bloc Action courante. Cliquez sur la cinquième icone du bloc Vue, jusqu'à obtenir le repère courant **Repère de l'observateur**, ensuite cliquez sur la sixième icone du bloc Vue, pour choisir le plan courant **Plan π1**, de cette manière le SO se déplacera parallèlement à la vue étant donnée que nous travaillons sur π1. Utilisez l'action courante et déplacez la tranche de citron comme dans cet exemple.

Passez en mode plan sur π3, cliquez sur **Échelles**, et choisissez l'axe courant **Axe Z**, et aplatissez la tranche de citron d'environ 50 %.

Pour la tranche de citron, créez un nouvel SO en prenant l'objet « Plateau » (si la liste des objets n'affiche pas cet objet, cliquez sur le bouton « Objets de base »). Et ensuite cliquez sur « OK ».

Cliquez sur **Rotation** du bloc Action courante, choisissez l'axe courant **Axe Y**, cliquez deux fois sur la flèche de la vue qui pointe vers la gauche, de cette manière le SO tournera de deux fois 45°.

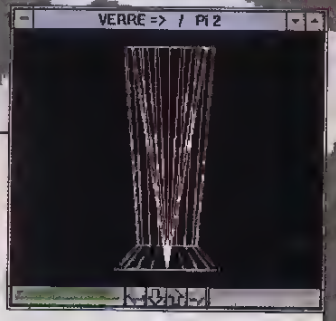
Cliquez sur **Taille** du bloc Action courante, et changez la taille du SO comme dans cet exemple.

ASTUCE

Si le dessin dépasse la fenêtre, en mode de fonction Observateur, vous pouvez changez l'échelle ; pour cela cliquez sur l'icone **Échelle.**

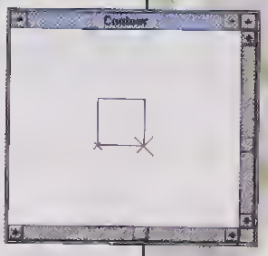
Utilisez cette action en déplaçant la souris vers le bas pour réduire l'échelle, ou vers le haut pour l'augmenter.

Nous allons allonger un peu notre verre. Passez en mode de fonction SO, cliquez sur l'icone **Échelles** du bloc Action courante. Pour choisir la direction de la déformation, cliquez sur la sixième icone du bloc Vue pour choisir l'axe courant, jusqu'à obtenir l'axe courant **Axe Z.** En utilisant l'action courante, allongez d'environ 40 % le verre.



Maintenant nous allons créer un deuxième objet, qui sera utilisé pour la rondelle de citron et pour la paille.

Si vous avez chargé la scène avec le mobilier de jardin, vous n'avez pas besoin de dessiner le contour suivant, vous pouvez passer à la prochaine étape.



Cliquez sur **Contour**, et dessinez un carré de 2 points sur 2 de la grille comme dans cet exemple. Vérifiez que l'axe auxiliaire touche le contour. Cliquez sur l'icone **Génération** du bloc Contour, puis sur **Révolution**, et entrez le nom « Plateau » pour ce nouvel objet. Fermez toutes les fenêtres.

Nous allons ajouter la paille et le citron dans notre verre, cliquez sur l'icone **Vue** de la barre d'icones, entrez le nom « Verre » et cliquez sur « OK », *Dream On 30* a créé un objet vide, dans lequel nous allons prendre nos objets de base comme sous-objets (SO).

Cliquez sur **Sous-objets** du bloc Groupe d'action, pour passer en mode de fonction SO. Pour créer un nouvel SO cliquez sur **Modification structure**, puis sur **Crée SO**, sélectionnez l'objet « Coupe », puis cliquez sur « OK ».

Pour passer en mode Plan, passez en mode observateur en cliquant sur l'icone **Observateur** du bloc Groupe d'action, cliquez sur l'icone **Commande** puis sur π2.

Suivez le guide

Pour la paille, revenez en mode plan sur π2. En mode de fonction SO, créez un nouvel SO en prenant de nouveau l'objet « Plateau ». Cliquez sur **Incréments** de la barre des icones, et entrez la valeur 4 000 pour le paramètre « Exponentiel », refermez la fenêtre Incréments. Cliquez sur **Taille** du bloc Action courante, cliquez une fois sur la flèche de la vue qui pointe vers la gauche. Pour allonger notre SO, cliquez sur **Échelles** du bloc Action courante, choisissez l'axe courant **Axe Z** et allongez la paille pour qu'elle ait la même hauteur que le verre. Déplacez la paille en utilisant l'action courante **Déplacement Plan** dans le **Repère de l'observateur** sur le plan **Plan π1** comme dans cet exemple. Cliquez sur **Rotation** du bloc Action courante, choisissez l'axe courant **Axe Z**, et faites tourner un peut la paille comme dans cet exemple.

Mettons un peu de couleur à tout ça. Cliquez sur l'icone **Palette** dans la barre d'icone, cliquez sur l'icone **Créer couleur**, choisissez la couleur turquoise puis cliquez sur « OK », et refermez la palette.

Pour colorer un SO, cliquez sur l'icone **Clic courant** du bloc Vue, puis sur **Colore SO**, ensuite cliquez sur le verre directement dans la vue avec le bouton gauche de la souris. Créez une autre couleur en prenant une teinte jaune, et colorez la tranche de citron, faites de même avec la paille en créant une couleur rouge. Fermez toutes les fenêtres.

Voilà notre première série de *Suivez le guide* vient de s'achever, n'hésitez pas à envoyer vos commentaires à **PC FuN**. Toute l'équipe de Adept vous souhaite plein de FUN avec Dream On 3D Junior... Et vous dit à la prochaine...

N'oubliez pas que la version complète de Dream On 3D Junior que vous pouvez acquérir en répondant à l'offre spéciale de **PC FuN**, n'a aucune limite :

- Vous pouvez créer un nombre illimité d'objets ;
- ajouter ou modifier des scènes existantes ;
- avoir accès aux paramètres précis ;
- etc

Le mode d'emploi de la version complète est rempli d'illustration et contient encore plus de Suivez le guide !

Voyons maintenant comment poser le verre sur l'objet « Table » Pour cela cliquez sur **Vue**, la liste des objets n'affiche que les objets principaux. L'objet « Table » est utilisé comme SO par l'objet « Jardin », donc cliquez sur l'objet « Jardin » et cliquez sur le bouton « Sous-objets ». Maintenant la liste affiche les noms des SO de l'objet « Jardin », choisissez l'objet « Table » et cliquez sur « OK ».

En mode de fonction Observateur, passez en mode plan sur π2. En mode de fonction SO, créez un nouvel SO en prenant l'objet « Verre ». C'est un peu grand, changez-lui ça en utilisant l'action courante **Taille**. Cliquez sur **Déplacement** et choisissez l'axe courant **Axe Z**, et posez le verre sur la tabla comme indiqué par la flèche dans cet exemple.

Si vous voulez déplacer le verre sur la table, passez en perspective en cliquant sur **Projection** du bloc Modes de dessin. En mode d'action Objet, faites tourner un peu votre objet. En mode Observateur, cliquez sur **Déplacement** et déplacez la souris en avant pour faire avancer l'observateur. En mode de fonction SO, cliquez sur **Déplacement plan**, cliquez sur la cinquième icone jusqu'à obtenir **Repère du SO**, cliquez sur la sixième icone jusqu'à obtenir le plan courant **plan π1**. Utilisez l'action courante pour déplacer le verre parallèlement au plateau de la table.

Pressimage On line *vous propose*

Internet

pour 79F TTC par mois !*

ABONNEZ-VOUS !

**Abonnement Planete B* : 79 F TTC par mois avec 10 heures gratuites puis 34,90 F TTC/heure

Abonnement Planete A : 34,90 F TTC de l'heure

Abonnement Planete C : 199 F TTC par mois, connexion illimitée !

Précipitez-vous sur le CD-Rom de *PC FUN* (dossier «*Planete/Internet*»), pour tout savoir sur l'accès à l'univers

http://www.planete.net

Comment s'abonner à Internet : sur le CD-Rom de ce magazine, vous trouverez tout ce dont vous avez besoin pour vous connecter à *Internet*, à la condition sine qua non que vous ayez un modem (minimum 9600bps et jusqu'à 28800bps). Connectez-vous sur Planete.net par le 36 68 53 89, comme indiqué dans les animations de configuration des logiciels de connexion du CD-Rom (pour tout problème contactez-nous au 16 (1) 49 88 63 86).
Une fois connecté, lancez Mosaic ou Netscape et tapez l'URL ou «location» : http://www.planete.net, vous voilà sur le serveur World Wide Web de Planete ! Vous pouvez alors vous abonner «en ligne» ! le-Mail: webmaster@pressimage.net.

Éditeur PRESSIMAGE *5,57 F/mn

Suivez le guide

Le mois dernier, je vous brossais un rapide historique du Soundtrack et des principaux outils dont vous allez avoir besoin pour vous lancer. Ce mois-ci, nous allons découvrir la façon de procéder pour créer ses propres modules. N'oubliez pas toutefois qu'il vous faudra un peu de patience et d'expérience avant d'obtenir des résultats vraiment intéressants.

C'est ici que vous définissez les courbes d'enveloppe de vos instruments.

Soundtrack, la mesure à quatre temps

EN AVANT LA MUSIQUE !

COMMENCEZ par charger un module déjà composé. C'est encore le meilleur moyen de s'y retrouver sans trop de tâtonnements. Cliquez sur « play song ». Vous verrez défiler une série de colonnes de lettres et de nombres et si tout va bien, vous entendrez en même temps la musique.

Chaque colonne que vous voyez au bas de l'écran représente la partition de chaque piste sonore (1). Remarquez les nombres tout à fait à gauche. Chacun représente une position rythmique. La convention est de 64 par *pattern*. On choisira en général des mesures simples à quatre temps. Un *pattern* représentera deux mesures. Par conséquent, seize positions représenteront un temps et on aura donc une position par quart de temps. En bref, une note durant quatre positions sera une noire pour les musiciens avertis. Une musique est composée d'un maximum de cent vingt-huit *patterns*. Notez que la barre verte indique quelle note est en train d'être jouée.

Sur chaque position, vous pouvez décider d'une note à jouer et des effets qui lui seront attribués. De gauche à droite sur chaque piste, vous voyez.

- La note jouée : Elle est représentée en notation américaine. C est un *do*, D un *ré*, etc. Le nombre suivant directement la lettre représente l'octave. Plus le chiffre est élevé, plus la note est aiguë (2).
- Le numéro de l'instrument : L'échantillon qui sera utilisé pour jouer la note (3).
- Le premier des trois chiffres les plus à droite de la colonne représente :
  - le numéro de l'effet (4),
  - les paramètres de l'effet (soit un paramètre à deux chiffres soit deux paramètres à un chiffre) (5).

En haut à gauche de l'écran, vous voyez une barre de défilement. Les lignes indiquent de bas en haut dans quel ordre les *patterns* seront joués. C'est la structure de votre morceau. N'oubliez pas que les *patterns* ne sont pas joués dans leur ordre de création. Vous pouvez décider de faire jouer deux fois le *pattern* 5 puis une fois le 2, etc.

Cliquez ici pour changer la position de la musique (6).

Cliquez ici pour changer le *pattern* joué à cette position (7).

Cliquez sur ces flèches (8) pour augmenter ou diminuer le *tempo*.

Cliquez sur « transpose » (9) pour décaler un *pattern*, une piste ou un bloc d'un certain nombre de demi-tons. Décaler de douze demi-tons revient à décaler d'un octave.

Cliquez sur « add channel » (10) pour ajouter une piste sonore (32 au maximum).

Cliquez sur « instrument edit » (11) pour faire apparaître le menu d'édition des instruments.

Cliquez sur « sample edit » (12) pour faire apparaître le menu d'édition des *samples*.

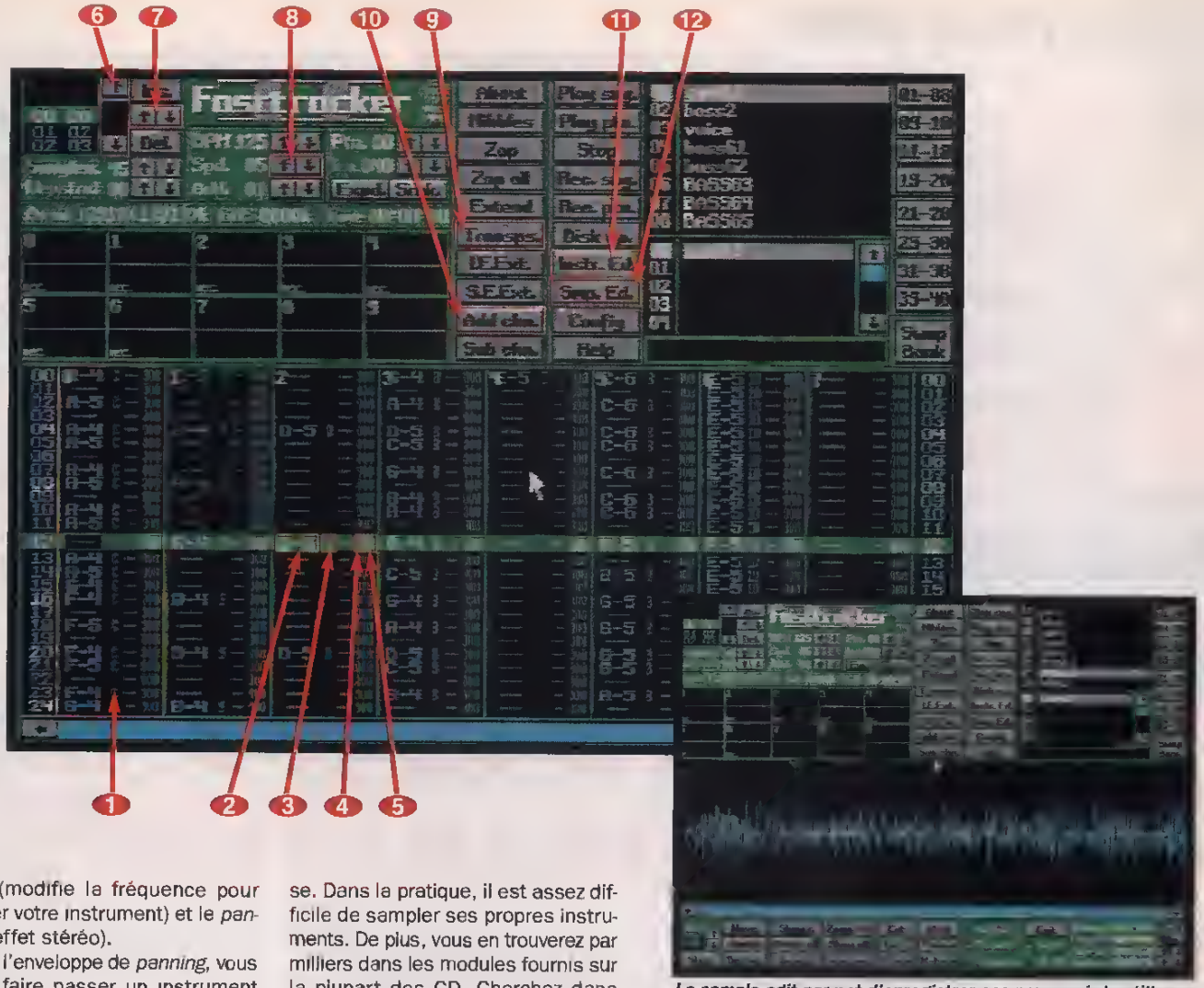
INSTRUMENT EDIT

C'est ici que vous allez modifier vos instruments. Ne confondez pas instrument et *sample*. Le *sample* est un échantillon alors que l'instrument est un *sample* auquel sont associés des courbes d'enveloppe (volume et *panning*).

L'enveloppe de volume définit l'attaque et le soutien du volume de votre instrument. Si par exemple vous prenez un piano, le son aura une attaque assez forte et un soutien moyen.

Sur la droite de l'écran, vous choisissez les réglages globaux de votre instrument. On trouve le volume, le

Note : Vous aurez sans doute remarqué que parfois des lettres traînent là où je parle de chiffres. Les programmeurs n'étant pas des gens comme tout le monde, ils préfèrent compter en hexadécimal. C'est un système à base 16 au lieu du système à base 10, décimal, que vous connaissez. On compte de la manière suivante : 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 1A, etc.



Le sample edit permet d'enregistrer ses propres échantillons.

tuning (modifie la fréquence pour accorder votre instrument) et le *panning* (l'effet stéréo).
Grâce à l'enveloppe de *panning*, vous pouvez faire passer un instrument de droite à gauche.

SAMPLE EDIT

Des réglages très importants dans ce menu sont les *Repeat* et *Replen*. Ils conditionnent la façon dont le son va reboucler si la note est maintenue. Par exemple, si vous utilisez un ensemble de cordes, il est évident que vous n'allez pas sampler dix minutes de son. Pourtant, il faut que le son continue si la note est maintenue. Pour cela, vous faites répéter le son sur la fin. *Repeat* donne la position à partir de laquelle le *sample* va reboucler. *Replen* représente la longueur de son à reboucler. En général, essayez de faire reboucler une toute petite portion à la fin du son. Jouez avec les réglages jusqu'à ce que vous obteniez un son qui ne « saute » pas à chaque passe.
Vous pourrez bien entendu enregistrer vos propres *samples*. Faites bien attention cependant dans le cas où vous samplez un son d'instrument à bien sampler la note indiquée en bas à gauche de l'écran. Dans le cas contraire, toute la gamme sera fausse. Dans la pratique, il est assez difficile de sampler ses propres instruments. De plus, vous en trouverez par milliers dans les modules fournis sur la plupart des CD. Cherchez dans les différents modules les sons intéressants et sauvez-les indépendamment sur votre disque dur. Vous vous constituerez rapidement une bonne bibliothèque d'instruments.
Je ne m'étendrai pas sur l'ensemble des commandes du programme. Vous avez ici à peu près tout ce qu'il faut pour commencer. N'oubliez pas qu'un simple clic de souris sur le bouton marqué « Help » et vous vous retrouvez devant une documentation complète.

Stéphane Belin

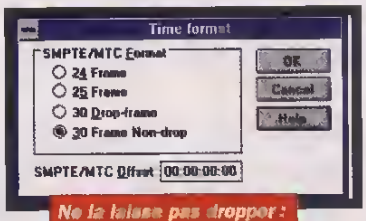
Utilisez les effets. ➲ **Par exemple, quand vous voulez terminer une note, utilisez l'effet « volume slide » pour faire diminuer progressivement le volume.** ➲ **Un effet d'écho intéressant peut être obtenu en alternant sur deux pistes les notes d'une même séquence musicale.** ➲ **Réglez convenablement les volumes des différents instruments.** ➲ **Dans beaucoup de modules les percussions ont tendance à être trop fortes.** ➲ **Pour simuler le *pitch* des guitares électriques, servez vous de l'effet « tone portamento ».** ➲ **Un bon *vibrato* peut également enrichir un son qui vous semble trop plat.** ➲ **Si vous destinez vos musiques à des démos, méfiez-vous des routines de *player* limitées à quatre voix. Dans ce cas, réunissez toute la rythmique sur une même voix (basse et percussions).** ➲ **Un truc très utile pour économiser les voix, consiste à sampler (où à retrouver) des accords. De cette manière, un accord majeur ne vous prendra qu'une voix au lieu de trois.** ➲ **Vous pouvez aussi utiliser *l'arpeggio* pour simuler un accord en choisissant les décalages de demi-tons appropriés.** ➲ **Choisissez également vos instruments en fonction de la place qu'ils prennent. Si vous n'avez que des *samples* de 100 Ko, votre module deviendra rapidement monstrueux.** ➲ **Si vous avez un clavier et une prise MIDI, enregistrez en temps réel vos *patterns* grâce à l'option « record pattern ».** ➲ **Finalement, n'hésitez pas à écouter beaucoup de modules afin d'acquérir tous les petits trucs qui feront de vous un bon musicien de *Soundtrack*.**

Devenir Maître du Temps grâce à Cakewalk, c'est bien le moins après des vacances aussi épuisantes. Comme vous le constatez : c'est cyclique. Et pourtant la saga va nous transporter de la synchro vidéo au décryptage de certains hiéroglyphes dont on peut penser avec raison qu'ils sont extraterrestres. Bonne rentrée tout de même.

Cakewalk story n°7

MAÎTRE DU TEMPS OU METTRE DU TEMPS ?

SAUF idée de génie non encore identifiée, il est vraisemblable que votre rubrique du *Cakewalk* chéri va quitter la version *Apprentice* dont nous avons quelque peu l'impression d'avoir fait le tour, pour passer au cran suivant. Ceux qui nous aiment peuvent donc d'ores et déjà se voter une version *Pro* pour octobre. Si la musique ou nos tripotage sonore vous intéressent, ou vous amusent, vous n'avez de toute façon que tout à y gagner, surtout au plan du confort.



Ne la laisse pas dropper : être une frame libérée, c'est pas si facile...

Pour ce qui risque donc d'être un adieu à l'Apprentice, nous allons faire une sorte de tour d'horizon des aspects pas toujours clairs de la façon dont Cakewalk gère le temps. Commençons par les arcanes des options elles-mêmes.

On avait escamoté en son temps la boîte de dialogue « Time Format » (disponible par le menu « Settings »). Mais si vous voulez jouer avec Cakewalk à la sonorisation sérieuse de vidéos, il faut vous en dire deux mots.

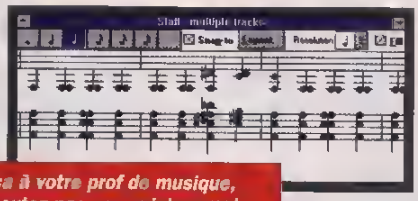
La vidéo ayant déjà sournoisement envahi la micro informatique, le code de temps exprimé en heures, minutes, secondes, et *frames* (images) vous est peut-être déjà familier. On compte tout de même compléter légèrement votre culture, sans aller jusqu'à se perdre dans ce qui ne vous servira jamais.

Le nom de code du code (!) est SMPTE. Sa Majesté Patatoïde-Trois, Empereur ! À vrai dire, je ne crois pas beaucoup à cette explication, mais la seconde qui ferait venir SMPTE de *Society of Motion Pictures Technical Engineers* est trop belle pour être vraie... les vacances m'ayant rendu farceur ! Quoi qu'il en soit le sigle MTC qui s'y trouve associé signifie lui : *MIDI Time Code*. À l'utilisation, on peut considérer que c'est la même chose puisque le MTC a été défini pour qu'il en soit ainsi. À la connexion, il y a un hiatus : les deux réseaux ne sont pas vraiment compatibles. D'où l'existence de convertisseurs SMPTE/MTC dont les prix, pour paraître raisonnables, ont tendance à vous engager à un certain travail de rentabilisation...

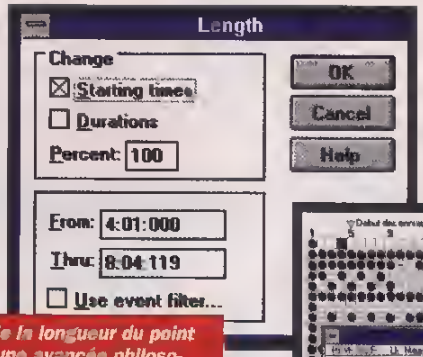
Le SMPTE, c'est ce qui sortira de vos outils vidéos ou sonores (DAT en particulier). Le MTC, lui, est déjà sur votre prise MIDI. Lorsque vous faites cohabiter Cakewalk avec de dignes représentants de ces technologies passéistes, la rigidité de ces derniers vous suggère de les utiliser comme « Maîtres » (du temps, on y revient...), Cakewalk sachant bien qu'il n'est leur esclave que parce qu'il est le plus fort !

Incidemment, si vous

SA MAJESTÉ PATATOÏDE TROIS EMPEREUR

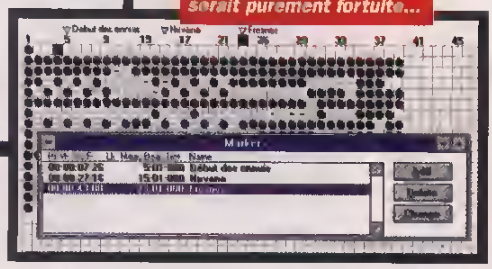


Montrez ça à votre prof de musique, mais n'écoutez pas son opinion sur la qualité de votre éditeur de partitions...



Naissance de la longueur du point de départ : une avancée philosophique sans précédent, ou la contribution de Cakewalk au New Age !

Toute ressemblance avec un parcours à plus de 0,5 grammes d'alcool serait purement fortuite...



tenez à ce que vos magnétoscopes soient esclavagisables vous ne devnez pas vous en tirer pour plus de 90 000 balles...

Les choix proposés viennent des secousses de l'histoire : la vitesse des films cinéma, la fréquence du courant secteur européen et américain, et le *Drop* ou *Non-drop* d'un léger désaccord entre les versions noires et couleurs des télés américaines. Pour ne pas vous perdre dans ces détails sordides, sachez simplement qu'il faut que le format soit le même au départ et à l'arrivée. Et en ce qui concerne Cakewalk, vous savez maintenant où ça se règle.

Itinéraire initiatique

Maintenant que nous savons comment l'informatique et le MIDI se repèrent, il est temps de se fabriquer les nôtres, de repères, bien sûr. Si vous regardez bien l'écran aux allures de jeu de Go où vous aviez déjà identifié votre familière fenêtre « Tracks », vous verrez dans la tranche du haut trois repères qui jalonnent le parcours du pirate moyen : la résolution des ennuis qui mènent en prison (sans passer par la case, etc.) avec un moment de d'extase lors du déplombage proprement dit ! Indépendamment de ces idioties, et comme vous êtes libres de donner des noms plus appropriés, la façon de faire est illustrée par la boîte de dialogue du centre, laquelle s'obtient par le menu « Edit ». Le plus pratique étant de se placer à l'endroit du morceau qui nous intéresse avant de cliquer sur « Add ». Si vous donnez à vos marqueurs des noms sensiblement plus pénétrés de signification, ils vous seront bien utiles quand vous voudrez remixer ça pour une session rétro en mars 2034 !

Le seul inconvénient de ces marqueurs étiquetés, c'est qu'ils ne sont que décoratifs. Mais s'il vous en souvient, les marqueurs « fonctionnels » avaient déjà fait l'objet d'une étude dans cette rubrique décidément fort riche !

De Hyères aux glyphes

Ça sent-y pas le retour de vacances un soutit' pareil ? Bon, enfin... D'autre part, peut-être vous souvient-il que les musiciens ont l'amusante habitude d'indiquer la structure de leurs éjaculations cérébrales par des pattes de mouches d'un genre spécial sur un papier déjà maculé de rayures horizontales du plus mauvais effet. On a également déjà abordé ce sujet qui ne devrait donc plus vous être totalement étranger. Mais nous allons l'examiner sous l'angle de notre préoccupation de ce jour. Donc, foin de la position verticale des notes, intéressons-nous à leur dessin et à leur étalement le long de la partition.

Si je vous dis : « les cinq copies écran finement dissimulées le long de ce texte représentent toutes la même mesure ! » Inouï, non ? La clé des différences subtiles mais nettement perceptibles se trouve en haut à gauche des images en question avec la case « Resolution » et la case « Fill ». Les cases « Resolution » qui se suivent sans se ressembler, se différencient justement parce que la première figure une noire (c'est la note qui n'a pas de croche), la suivante une croche (c'est la noire qui a un crochet), la suivante une double croche (c'est la croche qui en a deux), les deux dernières une triple croche (une double et une simple en train de travailler pour les mesures suivantes...). La différence dans les deux derniers cas c'est la boîte « Fill » : elle n'est plus cochée, alors qu'elle l'était dans toutes les figures précédentes.

On voit qu'au fur et à mesure de cette progression, les notes sont de plus en plus éparpillées. On pourrait vous dire qu'on vous expliquera tout ça le mois prochain, mais pour encourager en début d'année, on va vous donner la solution tout de suite ! Sympa **PC FuN**, non ?

La résolution est la durée la plus courte que l'on veut représenter. Or une noire est deux fois plus longue qu'une croche, qui est deux fois plus longue qu'une double, qui est deux fois plus longue qu'une triple. Si la résolution est trop longue, Cakewalk « arrondira », et si votre musique comporte des triples croches, vous n'en saurez rien. D'où tout le monde conclu qu'il n'y a qu'à choisir des triples croches une fois pour toutes. Et tout le monde sera viré ! Car le gros problème, c'est que la notation musicale n'est qu'une INDICATION interprétée par la culture du musicien qui le joue. Autrement dit, sur une partition syncopée de jazz, on n'indiquera pas les syncopes par des fractions microscopiques de croches parce que le musicien saura évidemment où les placer.

Si d'autre part, vous avez improvisé au clavier ce qui est maintenant votre fichier MIDI, il y a peu de chance pour que vos notes tombent sur les temps des mesures à la millisecondes près et si on veut représenter ça façon « Polytechnique », on n'y comprendra plus rien.

Ce qui nous amène subrepticement à la notion suivante : la quantisation, qui nous permettra de nous compliquer un peu plus la vie... si c'était encore possible...

Une tranche de vie

La boîte de dialogue correspondante va nous obliger à faire un peu d'anglais musical pour raccorder ce que vous y voyez à ce qu'on vient de dire. Mais commençons par expliquer ce dont il s'agit.

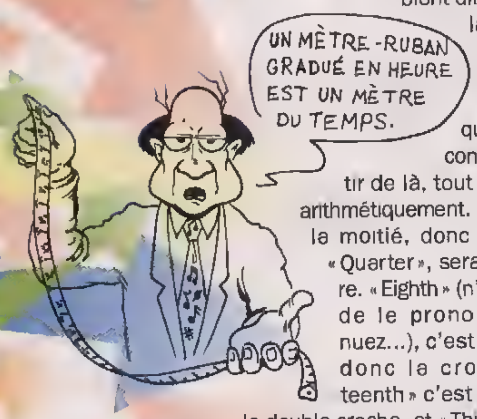
L'évolution tout en nuances de la musique pop/rock impose aux « interprètes » de suivre un rythme mécanique à la nanoseconde (N.D.L.R. : 0,000000001 seconde, pour ceux qui sont déjà trop loin de leurs études !) près. Autrement dit, jouez comme vous pouvez et l'ordinateur décalera toutes vos notes pour qu'elles tombent pile sur le temps, à ceci près que la précision du MIDI n'est que de l'ordre de la milliseconde, ce

Suivez le guide

qui reste malgré tout le plus grand scandale musical des quatorze derniers siècles...

Ce recalage est tout de même paramétrable ! Supposons une mesure à « 4/4 », c'est-à-dire à quatre noires par mesure. Quatre noires, c'est deux blanches, ou une ronde. Si on quantise à la ronde, toute votre musique va se transformer en accords de rondes sur le premier temps de chaque mesure. Essayez-le, mais si vous voulez le sauver, faites attention à donner un nom d'oiseau à votre fichier, car il est peu probable que vous puissiez considérer que c'est la version géniale du morceau à qui vous avez fait subir cette ignominie. Le résultat est un rien martial, mais on s'en lasse vite...

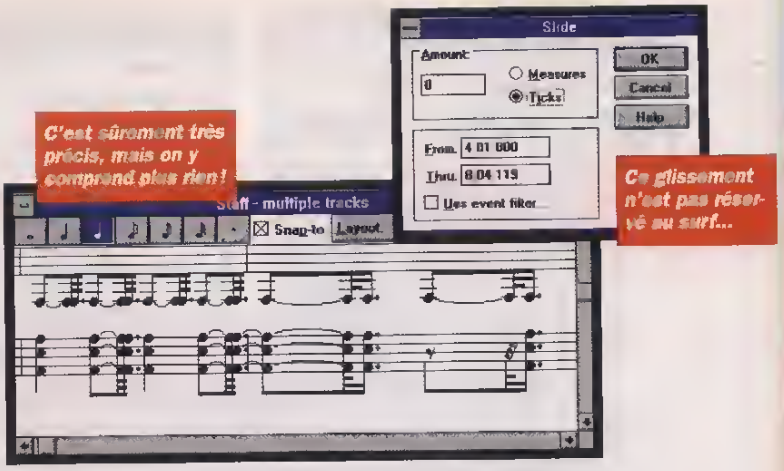
Vous direz que la quantisation à la ronde est inutile et vous aurez raison, pourtant c'est l'option « Whole » de la boîte de dialogue. Whole, ça veut dire « un tout », les Anglo-saxons semblant dire par là que la ronde correspond à la totalité du temps qu'ils peuvent concevoir. À partir de là, tout se découpe arithmétiquement. « Half », c'est la moitié, donc la blanche. « Quarter », sera donc la noire. « Eighth » (n'essayez pas de le prononcer, éternuez...), c'est le huitième, donc la croche, « Sixteenth » c'est le seizième, la double croche, et « Thirty-second », c'est une demi-minute (rires...) ! Reste l'énigme du « Triplet ». En gaulois, on dit « triolet ». Et savez-vous quoi ? Eh bien ça consiste simplement à diviser par trois au lieu des divisions paranoïdes par puissances de deux. Sauf que dans triolet de croches ce n'est pas une croche qu'on divise en trois, mais la noire ! (On s'y fait, n'ayez pas peur).



Voici donc toutes les structurations que nous offre notre séquenceur chéri. Essayez-les en partant de la plus courte (triolet de triples croches) et regardez ce que ça donne sur vos partitions. Incidemment, vous pouvez aussi l'écouter, mais toutes les quantisations ne donneront pas des résultats affriolants...

Jouer la durée...

Deux autres boîtes vous permettent de tripoter le *timing* de vos productions : « Length » et « Slide ». Length, c'est la longueur. Elle peut jouer sur le départ des notes (ce qui ne veut d'ailleurs rien dire...), ou sur les durées (et la sémantique y retrouve ses petits). Jouer sur le départ des notes veut dire que votre « truc » après quantisation sera évidemment en mesure, ce qui ne vous empêche pas de créer maintenant des décalages contrôlés. La durée d'une note est une notion beaucoup plus scabreuse.



Par exemple, quand vous avez quatre noires de suite, vous savez simplement qu'elles commencent toutes « à une noire d'intervalle », ou un temps dans une musique à 4/4. Mais si vous jouez *legato* (café, pousse-café...) – mot italien comme vous l'aviez deviné qui veut dire « lié » – chacune de vos noires va durer un temps complet, ce qui donnera l'impression que les notes sont liées les unes aux autres puisqu'aucun silence ne les sépare.

Si vous jouez *staccato* (le style campeur) c'est que vous tapez nerveusement des noires qui ne dureront qu'une fraction de temps, mais que l'on écrira toujours sous forme de noires, avec éventuellement un point dessus. L'informatique musicale, de son côté, a décidé qu'un jeu « normal » correspondait à une note qui durait 75 % de sa valeur nominale. Voilà, vous savez tout : faites joujou...

Slide, de son côté, peut vous décaler une piste entière d'un paquet de mesures ou seulement de quelques « ticks », le tick étant la résolution du MIDI, c'est-à-dire quelque chose entre 1/24e et 1/192e de noire suivant votre séquenceur et/ou votre ordinateur. Pourquoi décaler d'un « tick » ? Parce que certains appareils MIDI anciens peuvent réagir avec un retard trop long, ce qui les décale. En retardant les autres canaux, on remet tout le monde d'accord.

Dernière astuce, l'option « Use event filter » qui vous permet d'appliquer les tripotages dont nous venons de nous entretenir à des éléments MIDI spécifiques... et que nous verrons une autre fois ! Ce qui ne vous empêche pas de les découvrir tout seul, bande de fainéants assistés !

La mesure d'un nome...

Pour orchestrer tous ces temps qui se mordent la queue, soit à l'enregistrement pour vous guider, soit à l'écoute pour rendre sensible notre discours du mois, vous disposez d'une boîte de dialogue « Metronome », mot qui a résisté d'ailleurs à toutes nos tentatives de traduction !!! Le « first beat », c'est le premier temps, et l'on peut dire sans se tromper que vous avez intérêt à lui laisser un accent dessus. L'utilisation du haut-parleur du PC (*PC speaker*) n'est pas si idiote, dans la mesure où ça vous fait une source sonore distincte. Si tel n'est pas votre choix, le métronome va jouer la note de votre choix sur un instrument MIDI de votre choix : tous ces choix ne peignent-ils pas l'espace de liberté que Cakewalk offre aux réflexions que vous engagez au plan musical ?

Snobisme en moins, sur la photo de la boîte, vous constatez que le canal choisi est le 10, ce qui veut dire que ce métronome se sert probablement des instruments de batterie, ce qui est la meilleure solution quand on peut le faire, car on ne risque pas de cacophonie avec la mélodie de la séquence.

Ben dites donc, pour la rentrée on vient de faire fort ! Vous êtes parés pour découvrir la tronche usée de vos nouveaux profs ou de votre patron au retour de ses congés.

Merci, PC FuN !

Jean Poncet

JOUEZ PC FUN

Laurent Guerder

UN drame est arrivé à la rédaction. Nous avons reçu Need for Speed. Depuis, il n'est plus possible d'accéder à la salle de test car il y a toujours des défis en cours. Il n'est plus possible non plus de travailler dans la salle de rédaction car ces rencontres donnent lieu à force cris, exclamations et soupirs de désespoirs des participants, ce qui ne favorise pas l'écriture des tests. Et quand ceux qui s'acharnent à travailler protestent, les pilotes du dimanche répondent avec beaucoup de sérieux qu'ILS TRAVAILLENT !

Cette petite tranche de vie me permet d'imager le propos qui suit. Qu'on cesse de nous rebattre les oreilles avec les joueurs micros complètement repliés sur eux-mêmes et enfermés dans leur monde virtuel sans plus de contact avec leurs congénères ! Que les chercheurs, sociologues et autres journalistes en mal de sujets vendeurs auprès de parents dépassés viennent faire un tour chez nous. Nous leur montrerons que le dialogue n'a jamais été plus ouvert entre nous. Pour ce qui est de sa qualité...

Le mois prochain rendez-vous pour le compte-rendu de l'E.C.T.S. de Londres, avec sûrement des tas de nouveaux jeux qui vont enchanter mes petits camarades. Ceux qui s'égosillent dans la salle de test. Si ça continue, j'en tue un. Au hasard...

Azrael's tear

AZRAEL'S *tear* s'annonce comme « les aventures de Cyberindy ». Ce jeu d'aventure/jeu de rôle de chez Mindscape, développé par Intelligent Games, vous emmène à la recherche du Graal dans un gigantesque labyrinthe truffé d'énigmes plus ou moins logiques. Les déplacements s'effectuent « à la *Doom* » dans des décors somptueux et variés, en 3D temps réel et en SVGA, le VGA étant bien entendu possible, pour les bécanes moins puissantes. Quelques « moi vois, moi tue » se baladent aussi dans le coin, vous titillant les orteils à coups de hache. Mais le combat est loin d'être le point dominant du jeu, la réflexion primant sur la violence (*heal ze world*, mais faut pas abuser). Un jeu mêlant légendes de la table et univers cybertruc-machin à l'atmosphère aussi glauque que possible, dans des décors dont la qualité rappelle le sublime *Myst*, la poésie en moins. ◆

Quake

ON vous l'avait promis, les voilà : les premières images de *Quake*, le prochain jeu de chez ID (*Doom*, *Heretic*), qui devrait sortir en décembre 95. Au péril de notre vie, nous les avons volées à *GEN 4* (Thierry Falcoz, qui a tenté de nous barré le chemin de son frêle corps difforme, en est encore tout tuméfié). On n'en sait pas plus, alors pour le moment, admirez et bavez... tout comme nous, quoi ! ◆

... TÉLEX ...

Le Flight Sim nouveau est arrivé. Enfin presque... La version estampillée 51 bénéficie de graphismes plus fins et de **deux cent cinquante aéroports** du monde entier pour sa version CD-ROM. Les procédures d'installation et d'optimisation ont également été revues. Maintenant, la fluidité est parfaite.. avec un Pentium 120 !

Le meilleur wargame de l'année, Panzer General de SSI s'est vendu à 3 000 exemplaires en France et à plus de 60 000 en Allemagne ! Réunifiée, il est vrai. Si c'est le côté « nazillard » qui vous dérange, vous pourrez bientôt acquérir Allied General qui sera jouable via e-mail. Stars and stripes !

Myst sort en français. Ce jeu avait envoûté la moitié de la rédaction et profondément gonflé le reste. Mais c'était pour la version anglaise. Peut-être que la version française inversera cette tendance. Souhaitons-le !

Action Soccer est vendu AVEC un paddle PC à **moins de 300 francs.** Pour le prix vous bénéficiez en plus des commentaires éclairés de deux faux gars, les animateurs de Rock & Roll Circus sur OUI FM. Mais ne vous inquiétez pas, ils sont aussi grotesques que les vrais..

Bientôt le LucasArts Classic ! The Dig est un jeu d'aventure développé par LucasArts en VGA avec un scénario qui rappelle les **« bons vieux jeux »** des débuts de la firme. Un atout de maître en tout cas pour ce soft à paraître en octobre, la participation de Steven Spielberg himself.

Sim Isle

APRÈS les villes, les tours, les fourmis et les fermes (je dois en oublier deux ou trois), Maxis récidive avec une simulation d'île. Vous dirigez plusieurs hommes, chacun ayant ses spécialités (industrie, animaux, gentil animateur de vacances, hôtellerie, etc.), qui doivent explorer, mettre en place le tourisme et l'industrie, bref faire du fric pour vous. Vous devrez utiliser au mieux toutes les ressources des îles : mines pour l'industrie, flore, faune et sites archéologiques pour le tourisme (option écolo fauché disponible). *Sim Isle* est en 3D texturée, en SVGA. De nombreux scénarios différents aux buts bien définis défieront votre sens des finances. Une demi-heure de petits films, en rapport avec vos actes, égaie votre évolution dans le jeu. Alors à quand *Sim-PCFuN* ou *Sim-coiffeur*? ◆

Pinball Illusions

LES piliers de bars accros aux flippers vont être heureux (Joie ! Joie !). Après *Pinball Dreams* et *Pinball Fantasy*, 21th Century sort *Pinball Illusions*. Quatre nouvelles tables sur CD-ROM (trois en version disquette) bourrées de rampes, et avec des multibilles (jusqu'à six : tu sais plus où mettre tes yeux !). Les tables sont originales, du *flipper* Vikings où la bière et les chansons à boire sont à l'honneur, au tableau « draguez sur la plage comme un taré américain moyen genre *Alerte à Malibu* », en passant par les sports de l'extrême (saut à l'élastique attaché par la langue) et la table « on est des bourrins qui font régner la loi (et tant pis pour les innocents) ».
L'animation de la bibille est fluide et très rapide, même en multiballe. Vous pouvez bien évidemment secouer comme un prunier épileptique le dauphin (euh, le *flipper*. Vous aurez rectifié vous-même) à gauche, à droite, vers le haut, dans la quatrième dimension (à confirmer pour cette dernière). L'ambiance sonore, bien que sympathique, devient très lourde à supporter, comme pour tout *flipper* qui se respecte. Plus réaliste que *Psycho Pinball*, mais tout aussi *fun*. ◆

... TÉLEX ...

Telstar va lancer Havoc, une **course de hors-bord**. Fables, un jeu d'aventures classique d'excellente facture en SVGA et surtout Raven, un jeu de stratégie médiéval aux graphismes époustouflants. Malheureusement, il faudra attendre un an pour ce dernier... O monde cruel !

Gabriel Knight II s'appellera The Beast Within. Annoncé sur cinq CD-ROM, il comprendra **plus de mille tableaux** et un opéra complet ! Cette fois, Gabriel et sa copine Grace s'attaqueront à des loups-garous qui hantent Munich. Comme je vous le dit...

Duke Nukem 3D sera distribué par US Gold très prochainement. Il risque d'apporter **une petite révolution** dans la perception des adversaires en jeu réseau avec de nouveaux angles de vues des personnages et des décors. Parmi les nouveautés du jeu proprement dit, l'utilisation d'un jetpack pour voler. De nouveaux affrontement à la rédaction en perspective.

Fury cube est le premier **jeu d'action** spécialement développé **pour Windows 95**. Réalisé par les auteurs de Terminal Velocity, Fury cube possède un indéniable air de famille avec son aîné. Ce que les gens de Microsoft n'aiment pas entendre. Pourtant, bon sang ne saurait mentir...

Torin est le nouveau personnage créé par Al Lowe. Vous savez, celui des **Larry**... Des sorcières, de la magie et des mauvais sorts attendent ce pauvre garçon sur une planète du nom de Strata. Tant qu'il arrêtera pas les femmes, il aura des problèmes. Al..

Ce jeu est dangereux. Exprimer en toute impunité l'instinct de tueur refoulé de chaque conducteur, et ce dans un décor d'un réalisme hallucinant avec des accidents plus vrais que nature, pourrait engendrer des passages à l'acte. Mais bon, pour nous qui n'osons pas casser la figure au GTIste qui vient de nous faire une queue de poisson, c'est le défouloir ultime.

- **GENRE : Course de voiture.**
- **ÉDITEUR : Electronic Arts.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX2 66, 8 Mo de RAM, lecteur de CD-ROM 2x, carte vidéo VESA compatible.**

CONSEILLÉE : Pentium 90, carte graphique rapide, 16 Mo de RAM, volant Thrustmaster.

- **PRIX : Moins de 400 F.**

Les fous du volant

THE NEED FOR SPEED

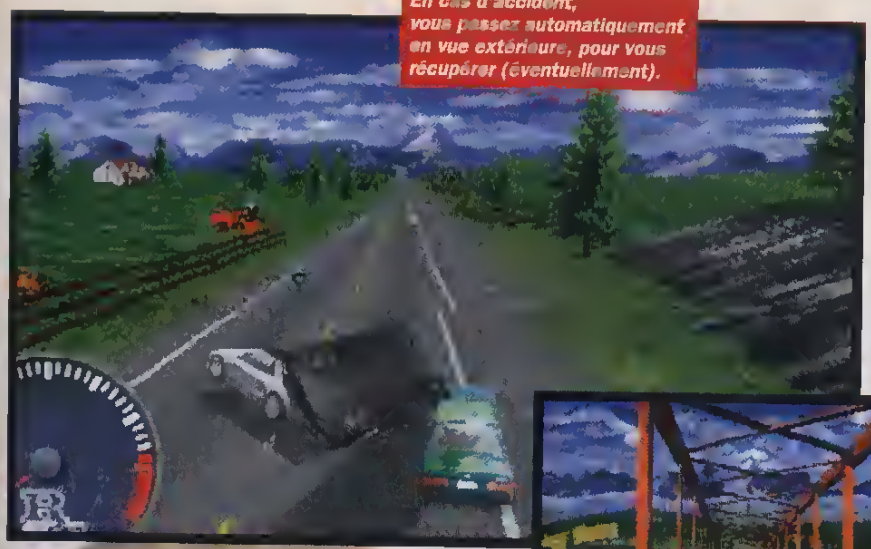
VOUS souvenez-vous du dessin animé mettant en scène un Goofy piéton gentil et affable qui, une fois monté dans sa voiture, devient une bête immonde avide de sang ? Avec *Need for Speed*, on réagit exactement de la même manière. Vous avez un copain que vous aimez bien, vous l'invitez (avec son PC) pour faire une petite partie chez vous et votre seul but dans la vie sera de l'exterminer avec sa voiture pour ne plus jamais revoir ses sales feux arrières tout rouge pas beau... Je me calme ! Désolé je rechute. Les causes de cette intoxication sont simples. Prenez un décor sublime en SVGA, des voitures aux comportements assez réalistes, animez le tout à la perfection et vous avez Need for Speed.

En plus cette fois-ci, ils ont pensé à tout : vous pouvez courir sur un des trois circuits contre des opposants informatiques et un adversaire humain si vous êtes *linkés*. Vous préférez la route, qu'à cela ne tienne, en ville, en montagne ou le long de la mer, vous allez pouvoir enfreindre toutes les lois, avec des voitures qui, elles, respectent les limitations ce qui peut poser quelques problèmes de rencontres impromptues. Mais le jeu a su garder une once de morale car les policiers veillent avec leurs petits radars et si vous n'arrivez pas à les semer, c'est l'amende !

Sur la route, vous pouvez également jouer à deux ou contre la meute des dingues gérés par l'ordinateur, avec ou sans circulation. Neuf voitures sont à votre disposition, non seulement avec leur véritable tableau de bord mais également avec leur comportement propre.

Bien sûr, vous pouvez jouer au clavier à la souris ou au *joystick*, mais c'est avec le volant Thrustmaster que le jeu prend toute sa dimension. Demandez à un copain de secouer votre chaise pour simuler la route et l'illusion sera parfaite. Malheureusement, il faut du matos pour apprécier toute cette beauté, comptez un DX4 100 ou un Pentium 90 pour jouer avec le maximum de détails et une fluidité qui vous donne vraiment l'impression d'être lancé à 300 km/h.

D. Choquet et S. Kauffmann

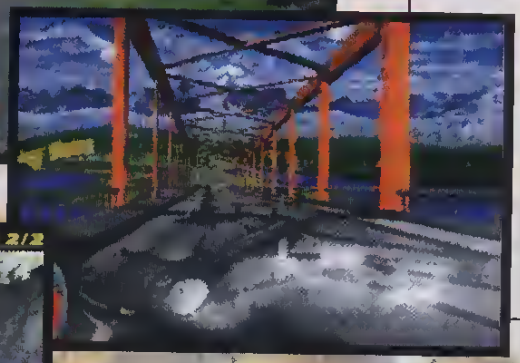


En cas d'accident, vous passez automatiquement en vue extérieure, pour vous récupérer (éventuellement).

DUEL

Je fais ronronner mon moteur, les mains crispées sur le volant, le pied à un millimètre de la pédale d'accélérateur et les yeux fixés sur le feux de départ. La lumière rouge laisse enfin la place au vert, que je ne regarde déjà plus. Avec un rugissement infernal, je démarre dans un nuage de poussière.

J'inspire un grand coup, prêt à partir. Je fais craquer mes doigts gantés de cuir afin de les assouplir, puis les repose sur le volant habillé de peau de léopard. Le feu passe au vert. Je démarre en trombe, un peu trop même, dérapant sur l'asphalte et laissant derrière moi une longue traînée de gomme brûlante.

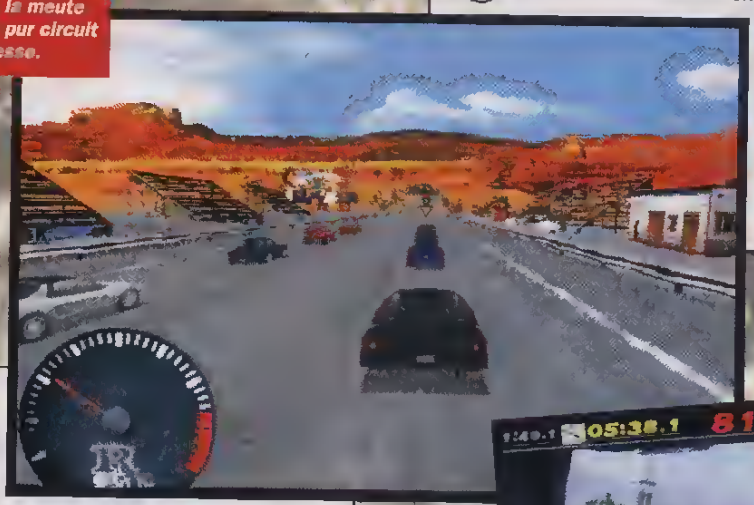


Les trois étapes d'un parcours route, le meilleur chrono des trois tronçons déterminera le vainqueur.

J'ai déjà semé l'autre abruti, qui se croyait malin avec son tas de boue qui ne tient que par la peinture. La route est à moi. Je nargue ces ânes bâtés de conducteurs du dimanche, passant à un cheveu de leur véhicule lorsque je les double. J'occasionne avec le sourire des accidents en roulant à contresens, mettant entre mon adversaire et moi des carambolages qui le ralentiront encore plus (bien que je n'ai pas besoin de cela pour vaincre). La ligne d'arrivée n'est plus qu'à deux kilomètres. Je vais le ridiculiser.

Mon démarrage difficile m'a fait prendre du retard. Je fonce sur le bitume encombré de véhicules cabossés, signe du passage en force de mon adversaire. Ce fou finira bien par avoir un accident. Je raye mon aile avant sur une *jeep* qui a brutalement déboîté. Reprenant le contrôle de mon bolide, je klaxonne cet inconscient et l'inonde d'insultes. Il ne me reste que peu de temps pour le rattraper. L'accélérateur est collé au plancher. À quatre cents mètres de l'arrivée, je l'aperçois.

Rusty Springs, face à la meute sur un pur circuit de vitesse.



@#XZ!?%!! V'là l'autre idiot dans mon rétro. Il a bien rattrapé le coup, le bougre. Hélas pour lui, l'arrivée est à portée de pare-chocs. Mais ??? Que... Quoi...

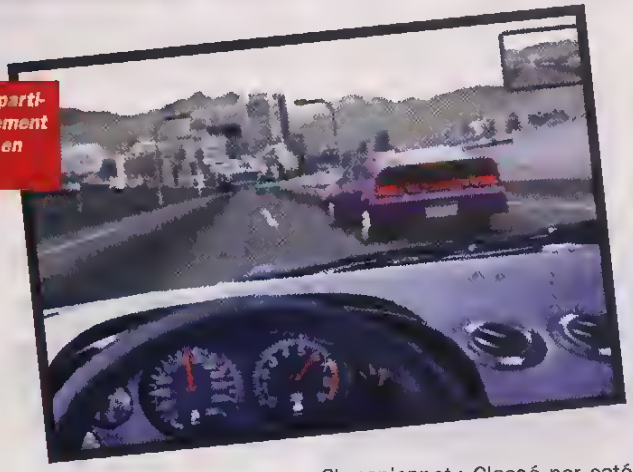
La chance est avec moi. Il n'a pas vu le 4x4 caché dans le dernier virage. Son véhicule s'envole et retombe sur le dos. D'un coup de volant, je passe sa carcasse, puis la ligne d'arrivée. Le champagne va couler comme le sang de cet abruti...

Malgré les apparences, la lutte est acharnée : vous êtes sur le circuit Vertigo Ridge. C'est tout dire.

Sous le capot

✓ Trois circuits sur route découpés chacun en trois segments.
✓ Trois circuits de course, dont un anneau de vitesse et deux circuits plus élaborés.
✓ Un circuit « bonus » si vous remportez le championnat.
✓ Trois modes de jeu :
– Tête à tête avec un opposant humain ou informatique et trafic sur route.
– Course simple : Vous affrontez sept concurrents informatiques (dont éventuellement un humain) et vous pouvez leur attribuez une voiture de votre choix ou toute la panoplie disponible.

Un exemple de replay.


Trafic particulièrement dense en ville...

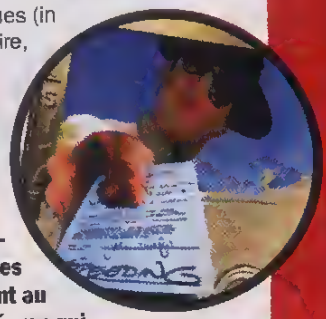
– Championnat : Classé par catégories de voiture, vous affrontez des concurrents ayant les mêmes véhicules sur un parcours route et sur un circuit.
– Une option sans pitié : À deux sur la route sans trafic, sans police et sans assistance.
✓ Possibilité de jouer à deux par link ou modem.
✓ Huit voitures réparties en trois catégories : Lamborghini Diablo VT (la plus mordante), Ferrari 512 ; Corvette, Dodge Viper (la plus belle mais côté efficacité...), Porsche 911 ; Acura NSX, Mazda RX7, Toyota Supra turbo.
✓ Pour chaque voiture on trouve des infos complètes : performances, historique, vidéo.
✓ Options de conduite : Possibilités d'ABS, d'antipatinage, de vitesses auto ou manuelle.
✓ Options graphiques pour adapter le jeu à votre PC : 320 x 200 (très laid), 640 x 480, taille de l'image, qualité de l'image, horizon simple ou dessin de fond, niveau de détail des voitures, décor visible au loin ou apparaissant au fur et à mesure.
✓ Quatre vues disponibles : Plein écran, in car et deux vues extérieures.
En cas de dérapage ou d'accident, on passe automatiquement en vue extérieure pour tenter de rattraper la voiture.
✓ Le mode Replay est extrêmement élaboré : On peut revoir toute une course ou ses meilleurs moments sélectionnés par l'ordinateur, selon plusieurs vues (in car, extérieure, adversaire, hélico, etc.).

Surtout ne pas frapper à droite.

18/20

- FUN absolu, surtout à deux.
- Décors somptueux.
- Comportement des voitures.
- Animation décoiffante.
- Une certaine sensibilité des commandes.

Si vous voulez mieux, achetez vous une vraie Ferrari.



AVIS **LE jeu de voiture du moment. Décors, réalisme et sensation de vitesse combinés à des challenges plus fous les uns que les autres et surtout la possibilité de jouer à deux linkés. Que demander de plus ? Des bruitages et une musique d'enfer, pas de problème ils sont au rendez-vous. En bonus, vous avez même des vidéos plein écran qui dépotent et des images splendides pendant les chargements. Mais bon, puisqu'il faut trouver des défauts (c'est un métier), disons que les commandes sont un peu sensibles et qu'un minimum d'entraînement est nécessaire pour maîtriser le véhicule. Mais franchement, à part ça je ne vois pas. Foncez, courez, précipitez-vous, il n'y en aura pas pour tout le monde !**

Soutenez la mission PC Fun 1 : abonnez-vous maintenant.

Date de lancement :
Immédiate
Lieu de lancement :
Cap Montreuil
Objet principal de la mission :
Mise sur orbite du satellite manager d'abonnements PC Fun 1
Statut de la mission :
Prioritaire niveau 4
Objets annexes de la mission :
-Étude du comportement de PC Fun et de son CD-Rom en apesanteur;
-Recherche d'une trace d'utilisation de Pentium par les extra-terrestres
Durée de la mission :
Onze numéros [une année terrestre]

\end of file....■

Bulletin d'abonnement - PC Fun

Oui, je soutiens la mission PC Fun 1 et [illegible] 11 [illegible] cosmique de 289F (étranger et [illegible] orbitales 409F [illegible] soit 25 [illegible]

NOM : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Je règle aujourd'hui par ❑ Chèque bancaire (à l'ordre de Médialoisirs), ❑ Mandat le[illegible]
❑ Carte bancaire n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| [illegible]

Date : .../.../... Signature :

Bulletin à retourner à PC Fun, service abonnement, 36, [illegible]

Olivier, rédac'chef de GEN4 était tout fier le jour où il reçu Command and Conquer. Il se pavanait dans toutes les rédactions, brandissant le CD tant attendu. Mais sa gloire fut éphémère. Le lendemain, nous en recevions aussi un exemplaire. Depuis, on ne le voit plus du tout. La rumeur dit qu'il se serait réfugié dans la cave de Pressimage, avec un PC et des rations de survie, jouant à Command and Conquer devant des rats envieux.

- **GENRE : Stratégie.**
- **ÉDITEUR : Virgin Interactive.**
- **LANGUE : Anglais.**
- **CONFIGURATION MINI. : 480 DX2 66, 8 Mo RAM, carte son compatible SB, souris, lecteur de CD-ROM 2x. CONSEILLÉE : Pentium 90 avec 16 Mo RAM.**
- **PRIX : Non communiqué.**

De nombreuses scènes cinématiques rythment vos ébats barbares.

C'est quoi, un drapeau blanc ?

COMMAND AND CONQUER

RAPPORT de campagne n°85-275-200
De : Commandant Brikizouf
À : Quartier Général
Objet : Débarquement en Estonie du 18-05-2009

Messieurs, la victoire nous appartient. Nous occupons le pays après une bataille acharnée pendant laquelle nous avons eu à déplorer nombre de pertes humaines et matérielles. Vous trouverez ci-dessous le détail de cette bataille. Gloire aux GDI.

Et boum ! J'espère qu'il y avait quelqu'un en dessous.

18-05-2009

05 H 00

Nos premières troupes débarquent sur la plage alors que nos navires de couverture pilonnent les chars NOD postés sur la berge. Les neuf unités d'infanterie se déploient, protégeant un périmètre d'accueil pour l'usine mobile. Trois vagues d'assaut de soldats NOD tentent de percer notre défense, en vain. Une seule de nos unités succombe à cette première attaque.

06 H 30

L'usine mobile arrive par la voie des mers, et se déploie dans un fracas de métal. Rapidement, la construction d'une centrale électrique et de baraquements s'effectue. De nouvelles unités se joignent aux troupes déjà en place.

09 H 48

Les NOD réattaquent. Six unités d'infanterie renforcées par trois véhicules mitrailleurs blindés attaquent notre base. Nous avons heureusement eu auparavant le temps d'organiser notre défense. Les NOD se ruent sur quatre de nos unités sans voir les troupes cachées dans la forêt à proximité. Les NOD sont pris entre deux feux. Nous les écrasons comme des m... (N.D.L.R. : mouches, bien sûr), sans souffrir aucune perte. De nouvelles troupes GDI sont construites afin de préparer une contre-attaque.

12 H 19

Erreur fatale de notre part. Nous avions envoyé dix unités d'infanterie en reconnaissance, et ces dernières se sont retrouvées nez à nez avec une moissoneuse NOD. Cette dernière a écrasé la totalité de nos éclaireurs qui ne purent fuir assez rapidement. De

La calme avant la tempête.

Les troupes débarquent pendant le pillonnage.

plus, nos fonds commencent à baisser de façon alarmante. L'usine de construction s'est lancée dans la production d'un bâtiment de traitement de Tibérium et d'une moissonneuse. Dès que celle-ci sera achevée, nous pourrons l'envoyer récolter le métal radioactif dans le champs que nos susnommés éclaireurs ont pu repérer avant leur annihilation.

15 H 00

Les vagues d'assaut NOD se font de plus en plus nombreuses et de plus en plus efficaces. Notre moissonneuse a pu commencer l'extraction du Tibérium, nous permettant de construire une usine de véhicules légers. Dès que ces derniers seront en nombre suffisant, nous lancerons un assaut contre la moissonneuse ennemie, afin de leur couper leurs ressources. Une importante partie de notre argent nous sert actuellement à réparer nos bâtiments, et bien sûr à remplacer nos unités tombées au combat.

16 H 30

Vingt unités d'infanterie GDI et cinq véhicules d'assaut ont été envoyés explorer le terrain, et tenter de repérer l'emplacement de la base ennemie. Lors d'un passage sur une route forestière, nos éclaireurs ont été pris dans une embuscade NOD menée par cinq bazookas qui ont eu le temps de pulvériser trois de nos véhicules avant d'être submergés par nos troupes. Nous avons été imprudents. Cela ne doit plus se produire.

17 H 00

Nous n'avons plus de nouvelles de nos éclaireurs depuis cinq minutes. Leur dernier message nous informait qu'ils avaient localisé la base ennemie. La communication fut ensuite coupée. Leur sacrifice n'aura pas été vain. Nous préparons en ce moment une vague d'assaut que nous espérons définitive vers les quartiers NOD.

18 H 45

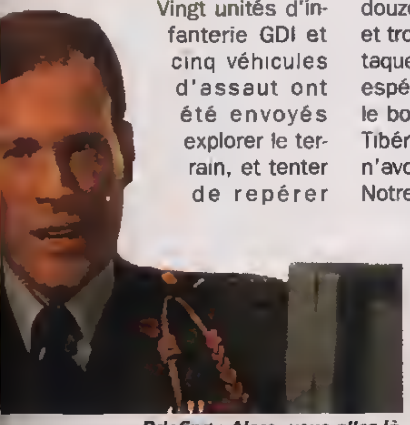
Cinquante unités d'infanteria deux bataillons de grenadiers, douze véhicules d'assaut légers et trois chars GDI partent à l'attaque de la base ennemie. Nous espérons que cet assaut sera le bon, car tous les champs de Tibérium sont épuisés, et nous n'avons plus d'argent.

Notre troupe d'assaut se heurte en chemin à plusieurs petits groupes NOD qui se font écraser en quelques secondes. Enfin, la base NOD est en vue. Un éclaireur réussi à nous rapporter l'état des troupes adverses. Il a pu dénombrer trente unités d'infanterie, vingt-et-un véhicules d'assaut et deux chars NOD. Nous décidons d'envoyer les véhicules contourner la base et attaquer par derrière, alors que les soldats feront diversions en attaque frontale. Les grenadiers resteront en arrière, en protection.

Enfoncés ! Ils surgissent de partout...

19 H 00

L'assaut est donné. Comme nous l'attendions, l'ennemi envoie l'ensemble de ses troupes sur notre infanterie, sans se douter que nos véhicules pilonnent leur base. Les ingénieurs, dans les bâtiments NOD assaillis, s'évertuent à réparer pendant l'attaque. Ils tiennent bon, mais leur résistance va s'achever lorsqu'ils n'auront plus de fonds pour réparer. Pendant ce temps, nos soldats réussis-



Briefing : Alors, vous allez là, et vous vous débrouillez.

On avance en troupeau. Notez le civil qui fuit.

Seul contre tous. Au secours !

sent à tenir contre les troupes NOD. Nos grenadiers ont été lancés à l'assaut des chars. Ce n'est partout que cris de souffrance, explosions et échange de balles. Nous sommes confiants dans l'évolution de la bataille.

19 H 12

Une autre moissonneuse NOD, que nous n'avons pas repérée à temps écrase le gros de nos hommes. Ceux qui ont pu fuir partent détruire le dernier bâtiment ennemi encore debout, alors que nos véhicules se ruent à l'attaque de la moissonneuse et des dernières unités NOD qui ont survécu. Les monstres de métal encerclent la moissonneuse qui commence à donner des signes de faiblesse. Soudain, un grondement surgit au-dessus de nos têtes. Les NOD ont envoyé leur dernier atout : un bombardier, qui lance ses charges meurtrières sur le champs de bataille, à l'aveuglette. Les véhicules, NOD et GDI, explosent en cascade. Après l'assaut aérien, seuls subsistent deux véhicules fumants : nos deux chars.

19 H 55

Plus rien ne bouge. Le silence retombe. Nous avons vaincus.

Ouf ! Ça vous donne une idée du jeu ? Non ? Alors, je résume : de la stratégie en temps réel, du jeu sans le moindre temps mort, bref, de l'éclate totale (dans tous les sens du terme). *Command and Conquer* possède tous les atouts !

L'interface de jeu est entièrement à la souris : vous sélectionnez une ou plusieurs unités en cliquant dessus, ou en les encadrant, et vous cliquez sur l'endroit où vous voulez les amener ou les cibles que vous voulez attaquer, et le tour est joué. Pour ce qui est des constructions, une barre verticale vous les montre sous formes d'icones. Vous cliquez dessus, et c'est parti. Pour les bâtiments, vous baladez la souris sur le terrain, et vous cliquez pour placer. Les bruitages du jeux sont eux aussi de bonne facture. En plus de la musique prenante, ça papote de partout, ça tire et explose dans tous les sens. Il n'y a pas à chipoter : l'ambiance est là.

Les animations sont excellentes (les constructions de bâtiments à la *Transformers* valent le déplacement), et vous pouvez observer vos hommes inoccupés faire des pompes, manger, nettoyer leurs fusils, ramasser la savonnette, etc. (bref, toutes sortes de choses que le petit Falcoz va bientôt tester à l'armée – je m'en fends la gueule d'avance).

Les scènes cinématiques intermédiaires sont de toute beauté, et sont toujours en rapport avec la mission qui suit. La difficulté du jeu est croissante, et les parties deviennent rapidement très ardues. Pas question de se la jouer bourrin, la stratégie est de mise.

Rajoutez à tout ça que les missions peuvent être très différentes (du débarquement de masse à l'assaut mené par un seul et unique « Rambo », en passant par la protection de villages) et nombreuses et vous saurez alors que Command and Conquer n'est rien d'autre qu'un *must*. Ah oui ! Il y a bien sûr aussi la possibilité de jouer à un contre un en réseau sur plusieurs scénarios. C'est tellement beau que j'en écrase une larme. Snif.

David Choquet

17/20

- Scènes cinématiques.
- Interface hyper simple.
- Jouabilité excellente.

- Pas de zoom in/out.

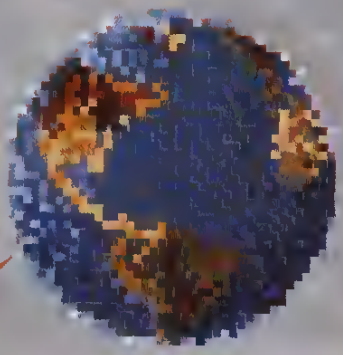
THE jeu de stratégie du moment.

Command & Conquer VS Dune 2

Ceux qui connaissent Dune 2 de Westwood ne pourront s'empêcher de faire le rapprochement avec Command and Conquer (C&C). Déja, dans Dune 2, vous dirigiez des unités en tout genre, en temps réel, mettiez en place une base avec centrale d'énergie, barraquements, usines de véhicules, et surtout, manipuliez des moissonneuses qui récoltaient de l'épice ? Troublant, non ? Heureusement pour lui, C&C propose des missions plus variées que Dune 2, où le système était toujours le même (construire vite, bien, et péter la tronche aux ennemis losque l'on a suffisamment d'unités). De plus, C&C ne semble pas limité pour le nombre d'unité à diriger, sinon par l'argent disponible, contrairement à Dune 2 où un certain nombre n'unités ne pouvait être dépassé.

l'événement !

Le premier salon Internet français



Internet 95

16-17 novembre 1995
journées professionnelles

18 novembre 1995
journée grand-public

CNIT, Paris - La Défense

Une exposition...

...pour faire le point sur les technologies, les services, les contenus

Des conférences...

...pour comprendre les enjeux

Un Cybercafé...

...pour découvrir Internet

Contact : Philippe Giudicelli, e.mail : pg@pressimage.fr
Pressicom, 5/7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex
Tél. : (1) 49 88 63 63 - Fax : (1) 49 88 63 64

Nous sommes les nouveaux guerriers. Nos corps sont de métal, et nos âmes sont trempées dans l'acier le plus résistant. La guerre entre les deux clans dure déjà depuis trois ans, dans toute la galaxie. Chaque adversaire possède la même technologie. Tout se joue par les aptitudes des pilotes à piloter leurs gigantesques robots de combat. Que le métal se déchire, et que le sang coule !

Les combats cinématiques donnent une bonne idée de la violence des batailles.

Les usines ennemies sont à détruire sans aucun remord.

- **GENRE : Simulation de combat de robots.**
- **ÉDITEUR : Activision.**
- **LANGUE : Anglais.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX2 66, 8 Mo de RAM, lecteur de CD-ROM 2x, 45 Mo sur HD, carte comp. SB. CONSEILLÉE : Pentium avec 16 Mo de RAM, joystick.**
- **PRIX : Environ 450 F.**

De flammes et d'acier

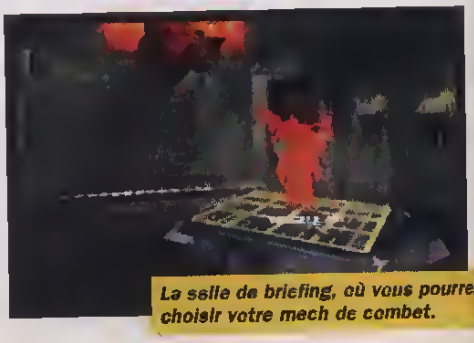
MECHWARRIOR 2

LE soleil se lève sur le désert. Juchés sur un plateau de roc rouge, nos mechs surveillent les alentours, bardés de missiles et de lasers. La lumière du soleil se réfléchit sur nos carcasses métalliques, et les grains de sable collés sur nos jambes aux rouages si complexes brillent comme autant d'étoiles miniatures. Le souffle du vent, entêtante mélopée naturelle, recouvre le doux ronronnement des moteurs à régime minimum. Soudain, un bip aigu surgit de la console radar. Un écho rouge clignote, il se rapproche de nous, suivi de trois autres. Ils arrivent. Nos trois mechs s'envolent, projetés par leurs *jetboots* puissants, calcinant le roc, et transformant la poussière en fine plaque miroitante. Nous nous séparons, prêts à encercler nos adversaires qui, pour l'instant, gardent la formation en carré.

Ils nous ont forcément repérés, leurs radars ont dû comme les nôtres accrocher, alors pourquoi restent-ils ainsi groupés, nous offrant une cible aussi aisée ? Quelque chose cloche. Je le signale à mes ailiers, qui eux aussi se sentent mal à l'aise. Prudence. L'un d'entre nous s'approche pour observation.

Nos adversaires sont des Warhawks, aux jambes épaisses et ultra-blindées, au torse court où trônent deux batteries de missiles, aux bras petits se terminant avec deux canons lasers à portée longue. Soudain, ils se séparent, trois d'entre eux se ruant armes pointées vers nous, alors que le dernier s'éloigne en courant. Le combat s'engage. Les mechs se foncent dessus, tirant lasers et missiles de tout leur saoul, jusqu'au contact, où le hurlement du métal arraché se mêle aux cris des pilotes poussant leurs machines au bout de leurs capacités.

Mon adversaire n'a pas le temps d'approcher : de quelques tirs bien ajustés, je détruis ses jambes mécaniques. Il s'écroule dans le sable, soulevant un gigantesque nuage de poussière qui s'enroule autour de la carcasse métallique tel un linceul fantomatique. J'achève mon ennemi d'une salve de missiles, l'éparpillant dans le désert.



La salle de briefing, où vous pourrez choisir votre mech de combat.

La base des Loups, aux défenses naturelles redoutables, mais si jolies...

Mes compagnons de feu sont morts, éliminés par leurs adversaires. Ils ont tout de même réussi à en emmener un avec eux, comme le prouve la colonne de fumée noire qui se dégage de son mech gisant désarticulé, grotesque, devant des jambes calcinées, seuls vestiges du mech de mon premier allier.

Je me retrouve face à deux ennemis. Mon mech donne des signes de faiblesse. J'ai déjà perdu le bras qui portait les lasers lourds, et les moteurs hydrauliques des jambes sont à découvert. Le sable s'y engouffre. Je suis bloqué. Il ne me reste qu'une seule chose à faire. J'engage l'autodestruction, espérant que mes adversaires seront suffisamment proches pour que je les emmène avec moi...

Je vois les fans de *Robotech*, *Battletech* et autres *Transformers* baver comme les chiens de Pavlov. Épanchez votre soif de combats, mes chers amis, avec *Mechwarrior 2* : la dernière simulation du type, après *Earthsiege*, Battletech, et bien sûr *Mechwarrior 1*. quoi de neuf, me demanderez-vous ? Bien des choses...

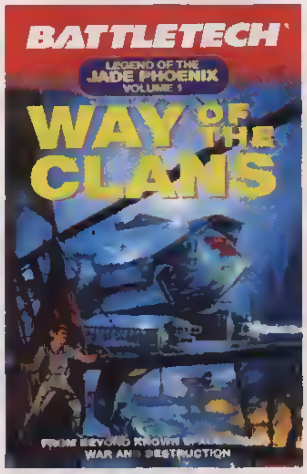
Tout d'abord, les graphismes 3D sont de toute beauté, bien qu'assez sobres, en 320 x 200, 640 x 480 ou même 1024 x 780. Plus la résolution est grande, moins les textures des mechs sont détaillés, et, bien sûr, les animations fluides. Fais ton choix, camarade ! Les décors, eux, sont peu détaillés, mais tout à fait convaincants : des grandes étendues de désert rouge aux villes nocturnes enflammées, l'ambiance est là, oppressante. De nombreux décors sont disponibles, rompant la monotonie par leur diversité. Le fond musical, très cinématographique, accentue la tension, et on sent l'adrénaline monter lorsqu'au loin, les bruits sourds des pas d'autres mechs se font entendre.

Vos missions, dans les deux camps, vous amèneront à participer à des raids éclairs, des reconnaissances, des batailles rangées (où vous communiquerez avec vos alliés pour élaborer vos stratégies de combat), et même des missions de protection rapprochée. Lors de chaque *briefing*, vous pourrez choisir votre robot (parmi quatorze différents), et même le *customiser*, aussi bien pour les armes que pour les parties mécaniques (comme par exemple, rajouter du blindage au détriment de la puissance du moteur). Votre carrière évoluera suivant vos aptitudes au combat. Chose originale : vous ne pourrez monter

Battletech Center : l'aventure ultime ?

Ouvert depuis 1991 dans une des nombreuses galeries commerçantes de Chicago, le BattleTech Center est l'aventure la plus folle que vous pourrez vivre dans le monde de Fasa. L'endroit comporte seize cockpits qui permettent à deux équipes de huit robots de s'affronter. Le jeu peut se pratiquer par des débutants (en version simplifiée) ou par des pros. Dans ce cas, les quelques quarante huit boutons du cockpit ont une utilité, et il faut presque un brevet pour s'y retrouver. Ce centre est une véritable plongée dans le monde de Battletech, dont le succès est tel que d'autres centres ont ouvert (New York, Los Angeles, San Diego, San Francisco et bientôt en Europe !) ; Disney a même récemment investi quelques 15 millions de dollars dans l'aventure.

Remerciements à « MJ » Alain.



Les livres

Eh oui ! Battletech, c'est aussi des romans : plus d'une douzaine sont sortis à ce jour, uniquement en anglais. Le dernier, Way of the Clans, retrace les combats entre les Falcons et les Wolfs, clans en scène dans Mechwarrior 2. Pas de BD Battletech, mais une tonne de BD Robotech, en japonais et en américain, qui racontent les aventures cachées de la série animée.

Les face-à-face sont souvent mortels.

Battletech ou Robotech ?

Au commencement était la série animée Robotech qui regroupe les trois époques Macross, Southern Cross et Mospeada et les long métrages. Ces séries animées sont la genèse de l'univers Battle-robo-machin-tech. Deux firmes exploitèrent, puis enrichirent le filon côté jeu : Palladium, qui garda le nom Robotech, et Fasa, qui adopta le logo Battletech les négociations avec les Japonais ayant été plus longues, ce qui les obligea à utiliser un autre nom. La différence entre les deux : y en a pas !

La salle d'entraînement où vous ferez vos premiers pas de géant.

en grade que si vous sortez victorieux d'une épreuve organisée par votre clan, contre vos collègues. Le niveau de réussite de cette épreuve influencera votre montée en grade.

La jouabilité de Mechwarrior 2 est excellente, malgré le nombre impressionnant de touches clavier utilisées. La simulation est pointue, et permet d'élaborer de véritables stratégies, par exemple en jouant les *snipers*, et éteindre le mech lorsque vous risquez d'être repéré.

La difficulté des missions va croissante et est bien dosée. De plus, vos choix de mechs et de leur armement peut souvent s'avérer décisifs pour la réussite, ou l'échec, des missions, qui deviennent de véritables *challenges* au fur et à mesure de votre avancée. Alors si vous aimez les combats de robots, et êtes prêts à froisser des tonnes et des tonnes de tôle, enfour chez votre mech favori et priez votre dieu : la bataille sera sans pitié.

David Choquet

15/20

- Simulation pointue.
- Ambiance sonore.
- Difficulté progressive.

- Jouable en 1024 x 780.
- Décors trop sobres.
- Version réseau complète vendue séparément.

Il est beau, mon robot.

Les jeux de société

Édités par Fasa et distribués en France par Descartes, Battletech et Battlespace sont deux wargames dans l'univers des Mechs. Battletech simule les combats terrestres entre Mechs. De nombreuses extensions (scenarii, nouveaux plateaux) proposent des situations variées et des combats haletants. Avec des règles plus complexes, Battlespace retrace les combats spatiaux qui précèdent les débarquements de Mechs. Une fois encore, les règles permettent une simulation très « réaliste », aussi bien pour les combats que pour la construction des vaisseaux. Un troisième jeu de plateau, non traduit, retrace les combats en atmosphère : Aerotech.

Ces trois jeux de plateau sont complémentaires, et permettent d'élaborer de gigantesques campagnes. N'oublions pas le jeu de rôle Mechwarrior (les Techno-guerriers), distribué en France par Hexagon, qui couronne le tout telle une cerise sur un gros gâteau métallique. Les fondus de Battletech seront aux anges avec les multiples extensions existantes, pour chacun de ces jeux (plus de trente à ce jour).

AVIS J'avais été emballé par Earthsiege, et j'ai failli imploser de joie en voyant Mechwarrior 2. Même à résolution identique, ce dernier s'impose comme le plus pointu en matière de simulation de combat. Toutes les commandes sont personnalisables, permettant à chacun de s'organiser à son gré. Il manque quand même l'implication véritable dans l'évolution de la campagne, suivant le taux de réussite pour chaque mission.

On vous avait déjà parlé de la version shareware qui nous avait emballés par sa vitesse et sa beauté, voici la version commerciale de Terminal Velocity. Préparez-vous à tirer dans tous les sens, ça va dépoter !

- **GENRE : Shoot'em up.**
- **ÉDITEUR : US Gold.**
- **LANGUE : Anglais.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX, 4 Mo de RAM, lecteur de CD-ROM 2x, carte comp. SB.**
  CONSEILLÉE : Pentium 90, 16 Mo de RAM.
- **PRIX : Environ 300 F.**

Attaque en force sur un astéroïde.

Les véhicules ennemis sont aussi nombreux que variés.

Et pan, et pan, et poum-poum-poum !

TERMINAL VELOCITY

POUR ceux qui, les vilains, ne connaissent pas encore *Terminal Velocity*, je me permet de rappeler que ce *soft* est un *shoot' em up* en 3D, qui va vite, très vite. Votre mission est simple : tout balayer à coup de laser « M. Propre » et de vos missiles « O'Cedar ».

Des cibles principales vous sont assignées lors d'un court *briefing*. Rapidement, vous voilà dans le feu de l'action, dans votre vaisseau (en vue subjective, donc, pour ceux qui ont du mal à suivre), entouré de chasseurs ennemis aériens et terrestres, le doigt collé sur la gâchette, transformant la nuée d'adversaires en feu d'artifice...

Certaines cibles au sol, une fois détruites, vous offrent des bonus, de l'arme supplémentaire au bouclier d'énergie, en passant par l'*afterburner* (qui vous permet d'aller encore plus vite pendant un certain temps). À la fin de chaque niveau, un *boss* plus ou moins difficile à abattre vous attend le sourire aux lèvres, prêt à vous transformer en ragoût pour grand-mère édentée.

Pas de stratégie, donc, sinon « *moi vois, moi tue* », mais du pur défoulement à fond la caisse. Parmi les nombreuses options du jeu, le détail graphique vous permet de choisir la résolution du jeu (VGA ou SVGA), la qualité des textures et celle des ombres. Si vous désirez jouer en SVGA avec textures haute résolution, assurez-vous quand même d'avoir un Pentium avec 16 Mo de RAM, à moins que vous n'aimiez les jeux hyper-saccadés genre projection de diapos. Heureusement, les résolutions moins gourmandes n'enlèvent rien à la qualité du jeu.

La version complète de Terminal Velocity propose neuf niveaux aux décors variés, dont un caché, composés chacun de quatre missions. Et je vous assure qu'il y a de quoi se balader. Vous pouvez certes bêtement suivre le chemin balisé pour terminer la mission, mais il est conseillé de baguenauder un peu alentour, ne serait-ce que pour trouver les passages secrets ou des tunnels parfois bourrés de bonus, mais souvent gardés par des vilains pas beaux. On n'a jamais rien sans rien...

David Choquet

14/20

- Fluidité et vitesse.
- Beauté des décors.
- Jouabilité.

- Monotonie de l'action.
- Musiques entêtante.

Les grands nerveux vont pouvoir se défouler.

AVIS

Au final, Terminal Velocity est un bon jeu, pour ceux qui aiment les shoot'em up mais il est à déconseiller à ceux qui n'apprécient guère de tirer sans réfléchir sur tout ce qui bouge pendant des heures. Cependant, ces derniers peuvent quand même y jeter un œil, ne serait-ce que sur la version shareware, pour la vitesse et la fluidité du jeu, qui méritent vraiment le détour.

Ils ont définitivement fondu les plombs ! Apparemment les auteurs du sixième épisode de la saga voulaient réaliser le jeu le plus délirant de la galaxie. Et le résultat est là : ces Douglas Adams de l'informatique se sont dépassés, ils ont réussi à faire plus fort que le n°4 en non-sense, parodie et débilité ! Mais attention, la quête est difficile, et vos connaissances en S.F. seront mises à rude épreuve.

- GENRE : Jeu d'aventure parodique.
- EDITEUR : Sierra.
- LANGUE : Anglais, français fin septembre.
- CONFIGURATION MINI. : 486/25, 8 Mo de RAM, lecteur de CD-ROM 2x, SVGA.
CONSEILLÉE : 486/75, Pentium sous Windows, affichage rapide.
- PRIX : moins de 380 F.

Sur le CD-ROM PC FUN

Le ridicule ne tue pas toujours !

SPACE QUEST 6

ROGER WILCO IN THE SPINAL FRONTIER

Par Stéphane Kaufmann

Mais où a donc atterri Roger ?

... De l'histoire ...

Ne comptez pas sur moi pour vous révéler un iota du scénario ; ce serait un crime. Disons simplement qu'il est à la fois d'une banalité effroyable, d'une stupidité rare et surtout un prétexte à générer des situations débiles. Il est donc génial. À l'opposé de l'histoire embrouillée du n°4, il est digne d'une série Z américaine des débuts de la S.F. Pour vous appâter, justa quelques ingrédients : prenez une intrigue simpliste genre années 50, ajoutez un sujet actuel qui n'a rien à voir genre autoroutes de l'information, secouez le tout et attendez-vous à mourir de rire.

... Du plaisir ...

L'impatience d'entendre ou de voir la nouvelle folie qui a émergé des cerveaux dérangés des auteurs de *Space Quest 6* est une motivation on ne peut plus irrésistible pour aller plus loin. Seulement voilà, le niveau de difficulté a été accru de manière considérable. Le jeu, qui n'est pas vraiment long, réserve quelques vacheries qui risquent bien de vous occuper un bon moment. Mais on râle tellement souvent sur la trop grande facilité des jeux d'aventure récents, qu'on ne va pas se plaindre.

Seulement, par moment le héros erre à travers des tableaux sans la moindre idée de ce qu'il faut entreprendre, et certaines énigmes sont vraiment tordues. Pourtant habitué à la folie ambiante, on a tendance à faire le plus stupide mais ce n'est toujours pas suffisant. Autre petit reproche, quelques phases du jeu sont un peu fastidieuses et moins drôles, mais la quantité de connerie à la minute carrée est hallucinante.

Contrairement aux apparences, il y a un rapport avec l'informatique.

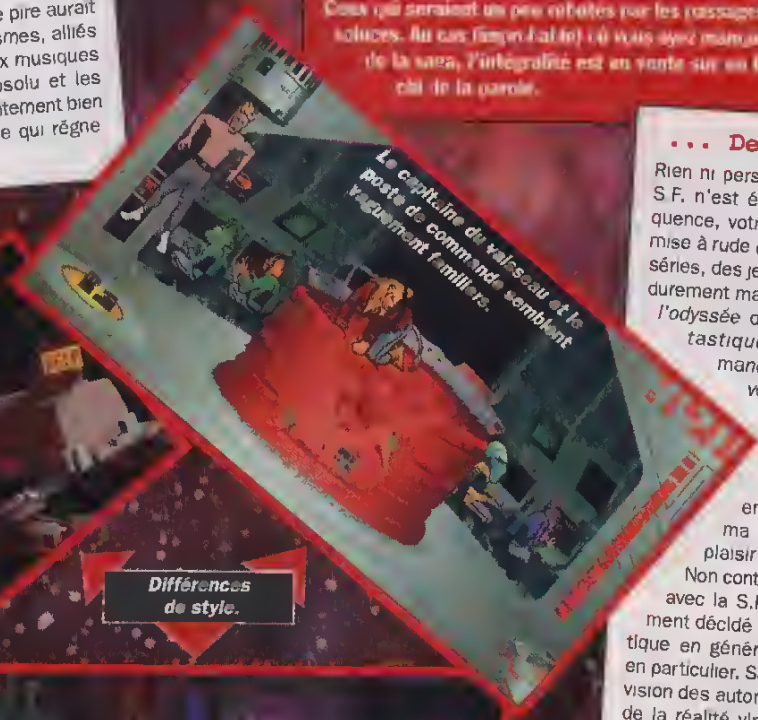
De l'art ... graphique ...

La concurrence est déloyale par rapport à ses prédécesseurs : Space *Quest 6* s'exprime en SVGA. Mais au lieu d'opter pour un style plus peinture comme dans le n°4 ou orienté BD années 50 comme le n°5, ils ont cette fois gaiement mélangé tous les styles. On trouve à la fois une ville en aquarelle scannée dans la plus pure tradition Sierra, des intérieurs comme le vaisseau typiquement Space Quest, des relents de BD à la *Flash Gordon* notamment pour le personnage, et même des animations cinématiques en synthèse. Heureusement qu'ils ne se sont pas attaqués à la vidéo, le pire aurait été à craindre ! Ces graphismes, alliés aux voix très réussies et aux musiques oscillant entre le ridicule absolu et les pastiches de film, collent parfaitement bien à l'ambiance générale absurde qui règne dans le jeu.

Le jeu d'aventure prend une bouffée d'air frais à la sortie de chaque Space Quest, et il est rare que les séries ne s'épuisent pas. Restée quasi-unique en son genre, cette saga prime qu'innovation, intérêt, humour et dérision sont toujours possible en ces temps de surenchère technique au détriment de l'intérêt propre. Certes, le n°5 était un peu en retrait mais avec le n°6, Sierra revient au pinacle.

Space Quest 1 refait en VGA gardera toujours une place à part dans mon cœur, mais entre le n°4 et le n°6 j'ai du mal à choisir. Le n°6 a plus de couleurs que le n°4 et la difficulté est vraiment élevée, mais le jeu est encore plus débile et la parodie encore plus poussée, sans oublier l'utilisation parfaite de la parole.

Le jeu fonctionne sous Windows et DOS mais j'ai quand même essayé quelques plantages. L'interface est à trois variantes près, ce qui est habituel chez Sierra. Dommage peut-être que les dialogues soient tous automatiques. Donc si le genre vous plaît, n'hésitez pas, vous ne serez pas déçus. Ceux qui seraient un peu coincés par les passages difficiles trouveront des solutions. Au cas (improbable) où vous ayez manqué les épisodes précédents de la saga, l'intégrale est en vente sur un CD-ROM avec le n°4 enrichi de la parole.



Le capitaine du vaisseau et le poste de commande semblent vaguement familiers.

Différences de style.

... De la parodie ...

Rien ni personne de ce qui compose la S.F. n'est épargné. Par voie de conséquence, votre culture en la matière est mise à rude épreuve. Voilà pêle-mêle des séries, des jeux, des romans et des films durement malmenés dans le jeu : *2001, l'odyssée de l'espace*, *le Voyage fantastique*, *Star Trek*, *Wing Commander III*, *Star Wars*, *Retour vers le futur*, *E.T.*, *Les robots*, etc. Ces clins d'œil permanents vous procurent une jouissance de tous les instants mais là encore aucune révélation de ma part ne vous gâchera le plaisir de la découverte.

Non content de régler des comptes avec la S.F., les auteurs ont également décidé de s'attaquer à l'informatique en général et aux Cyberneuneus en particulier. Sachez seulement que leur vision des autoroutes de l'information et de la réalité virtuelle ont failli me faire mourir de rire. Même les petits collègues des jeux vidéo ne sont pas épargnés : *Strooge Fighter 3* se moque méchamment à la fois de *Street* mais aussi de *Mortal Kombat* : au moins pas de jaloux.

... De l'humour ...

Vu que le jeu est parlant, un narrateur/guide/tuteur/petite voix/conseiller/cyberneuneu passe sa vie et le jeu à faire des commentaires sur votre progression lamentable. Non seulement sa performance vocale est étonnante mais les remarques à votre égard du genre « *l'intérêt de ce que tu racontes dépasse le vide sidéral* » ou « *cette réponse, au contraire des autres jeux d'aventures, a été taillée sur mesure spécialement pour vous* », vous donne une idée de l'étendue des dégâts.

Votre légendaire couardise de balayeur de l'espace vous confère un respect dans la galaxie à peu près équivalent à celui d'un éléphant envers une amibe et une bonne partie du comique repose sur la façon dont les acteurs du jeu vous (mal)traitent. L'anti-héroïsme atteint dans *Space Quest 6* un sommet qui sera difficilement dépassable. Le jeu requiert donc en priorité la faculté de ne pas se prendre au sérieux et l'acceptation de se faire insulter de longues heures durant. .

16/20

- Dérision.
- Parodie S.F.
- Réalisation.
- Difficulté.

- Difficulté.
- Intérêt inégal.
- Configuration musclée.

Le plus fort taux de dérision au jeu carré.

Appelé Morph, puis Crossfire et enfin Fade to Black, le dernier Delphine Software a tout fait pour conserver son anonymat. Mais nous sommes fins limiers chez PCFuN*, et il ne nous a pas fallu plus d'un coup de fil à l'éditeur pour découvrir que sous ce nom se cachait en réalité Flashback 2 !*

- **GENRE : Action/aventure.**
- **ÉDITEUR : Delphine Software/Electronic Arts.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX2-66 avec carte VLB et lecteur de CD-ROM 2x.**
CONSEILLÉE : Pentium 90, 8 Mo de RAM et lecteur de CD-ROM 4x.
- **PRIX : Environ 400 F.**

Sur le CD-ROM PC FuN

Flashback fait peau neuve

FADE TO BLACK

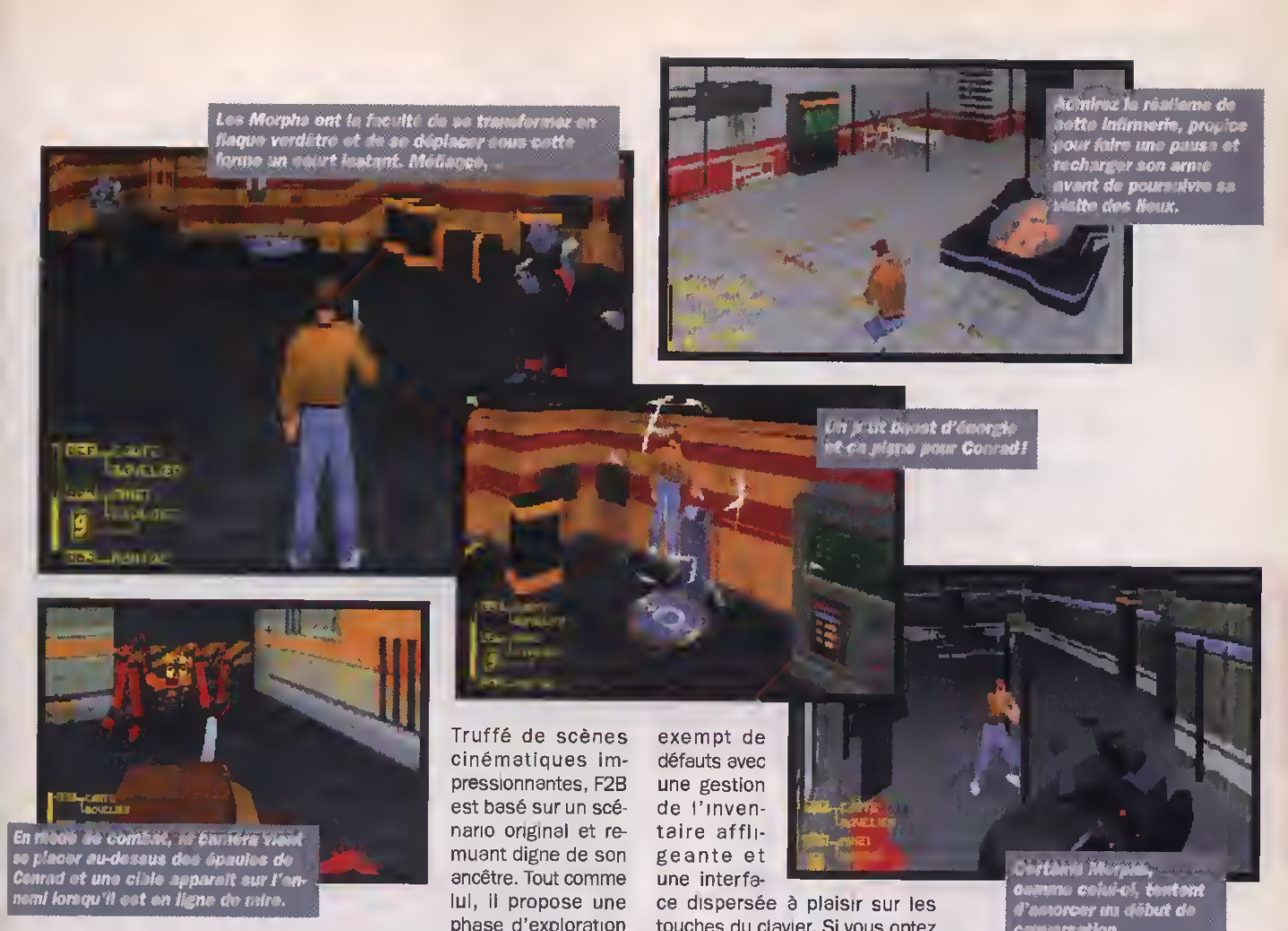
POURQUOI ai-je signé ce contrat de dupe, pourquoi ?! J'étais jeune alors, et écrire un article par mois pour PCFuN semblait n'être qu'une corvée parmi tant d'autres (commencer la journée à 6 h du mat pour nettoyer le bureau de Stéphane L. et glisser dans l'un de ses tiroirs sa dose d'amphés quotidienne, réécrire les articles miteux pondus la veille par le duo Cracker/Chipster, laver la moto de Laurent à 12 h lorsqu'il arrive pour partir déjeuner, faire patienter Stéphane K. lorsqu'il débarque la tronche de travers à 11 h 59 et pique une crise de nerf en s'apercevant que Laurent n'est pas encore là, etc.). Comment aurais-je pu savoir ? Ce sont des bourreaux ! Prêt à tout pour faire de vos 18 heures de travail quotidien un enfer. Tenez, *Fade to Black* par exemple. Tester ce merveilleux jeu d'aventure/action aurait du s'accomplir dans la joie et la bonne humeur... Que nenni. L'infâme Kauffmann prenait un malin plaisir à surgir de nulle part, tel un meuglement hors de sa boîte à Meuh, pour « m'emprunter » quelques minutes – toutes les deux minutes – le PC de test. En conséquence de quoi, je dus me résigner à jouer les oiseaux de nuit et tester la suite de *Flashback* à la bougie.

UN VRAI FILS À PAPA

Flashback, ce nom évoque sans doute pour quelques-uns, une jeunesse lointaine et une innocence depuis longtemps perdue (je ne vise personne, mais une liste est à la disposition des curieux généreux). Développé par Paul Cuisset peu de temps après la sortie du superbe *Another World*, ce jeu de plates-formes se distinguait essentiellement par la qualité de ses animations issues du *Rotoscoping*, une technique alors révolutionnaire (ensuite réemployée pour *Croisière pour un cadavre* également de Delphine).

Pour être une suite digne de ce nom, Fade to Black devait à la fois conserver l'esprit de Flashback et innover techniquement. Mission difficile, que Paul Cuisset (encore lui) et une équipe nouvelle formule (composée d'une trentaine de Jim Phelps) ont accepté sans sourciller, sous l'œil inquisiteur du géant américain Electronic Arts.

Au *Rotoscoping* de Flashback s'est substitué l'*Acti-System* et ses capteurs infrarouges pour mieux servir le nouveau Conrad 3D. Fini les décors fixes et le déplacement écran par écran du premier jeu, F2B (Fade « two » Black = F2B = FlashBack 2, subtil non ?) est entièrement en 3D. Il met à profit la souplesse de cet environnement avec des mouvements de caméra et des zooms déconcertants durant les premières minutes de jeu (et même durant les suivantes pour les joueurs sujets au mal de mer). Cette souplesse se retrouve également dans les déplacements et les animations de notre



Les Morphs ont la faculté de se transformer en flaque verdâtre et de se déplacer sous cette forme un court instant. Méfiance...

Admirez le réalisme de cette infirmerie, propice pour faire une pause et recharger son arme avant de poursuivre sa visite des lieux.

Un petit boost d'énergie et ça plane pour Conrad !

En mode de combat, la caméra vient se placer au-dessus des épaules de Conrad et une cible apparaît sur l'ennemi lorsqu'il est en ligne de mire.

Certains Morphs, comme celui-ci, tentent d'amorcer un début de conversation. Malheureusement Conrad n'est pas un adepte des longs discours.

héros, Conrad, qui peut courir, sauter, se baisser, reculer, marcher pas à pas, se déplacer latéralement.

De l'action avant tout

Il (Conrad) peut aussi réaliser une génuflexion dénuée de toute connotation religieuse – à défaut de ferveur – puisqu'il l'exécute afin d'assurer à son arme un meilleur maintien. Car F2B est un jeu d'action avant tout, et chaque pièce, chaque couloir pullule de créatures et de robots presque aussi asociaux qu'un Kauffmann après une partie *null modem* de *Need for Speed*!

La contrepartie aventure n'en est pas moins développée, ce qui nous amène au second impératif de l'équipe de P. Cuisset : respecter l'esprit de Flashback. Cinquante ans après la fin dudi jeu, Conrad est tiré de son hypersommeil par une troupe de Morphs, avant d'être conduit dans un charmant pénitencier lunaire. Il parviendra à s'échapper, aidé d'un autre prisonnier et rejoindra un petit groupe de résistants dans leur lutte contre l'invasion Morph.

Truffé de scènes cinématiques impressionnantes, F2B est basé sur un scénario original et remuant digne de son ancêtre. Tout comme lui, il propose une phase d'exploration relayée par de nombreuses missions, souvent de sabotage, parfois de sauvetage et même de papie-*sitting*! La maniabilité de Conrad rend l'exploration des niveaux passionnante, quoique peu stressante malgré la présence de musiques composées à cet effet. Le côté répétitif des phases de tir est amoindri par la variété des ennemis et de leurs réactions. Les lieux visités sont rendus de façon réaliste et on identifie sans peine un hangar, une salle des machines, une infirmerie, un laboratoire, une salle de téléportation, un dortoir, des toilettes, etc. L'ennui vous est donc épargné.

Fade to Black n'est pourtant pas exempt de défauts avec une gestion de l'inventaire affligeante et une interface dispersée à plaisir sur les touches du clavier. Si vous optez pour le mode SVGA, Conrad se transforme en mollusque doté d'une vivacité égale à celle d'un Laurent après un copieux repas. Même sur un Pentium 90, le mode VGA est conseillé pour ne pas sombrer dans un profond sommeil. Mais de tels reproches paraissent bien insignifiants face à l'intérêt général du jeu. Les seuls à faire la fine bouche seront les possesseurs de DX-33. Habitués à être privés de cerise (le mode SVGA, le plein écran, les textures, etc), ils sont cette fois-ci également privés du gâteau ! Fade to Black ne daignant fonctionner que sur 486 DX2-66.

Thierry Falcoz

AVIS

Contrairement à d'autres jeux dont je ne citerais pas le nom (Dungeon Master 2), le bond temporel de Flashback s'est accompli sans dommage. Abandonnant sa défroque bitmap pour un environnement en 3D calculée en temps réel, sa suite est une réussite et sans aucun doute la fierté de ses géniteurs. Le petit Conrad 3D affiche une santé de fer et la liste de ses tuteurs promet d'être longue. Aussi jouable que le jeu de plates-formes original, Fade to Black satisfera autant les nostalgiques que les récents et exigeants acquéreurs d'un Pentium 90.

16/20

- Réalisme des animations.
- Variété des missions.
- Gestion de la caméra.
- Gestion de l'inventaire.
- Lenteur du mode SVGA sur P90.

Delphine, une maman comblée.

Après Tornado, le simulateur sans lien aucun avec le fameux aspirateur, Digital Integration remue une nouvelle fois notre atmosphère binaire avec une simulation du fer de lance des hélicoptères de combats ricains : l'Apache. Si vous craignez de retrouver l'hyperréalisme de Tornado, avec des fonctions tout partout, rassurez-vous, c'est effectivement le cas !

- **GENRE : Simulation.**
- **ÉDITEUR : Digital Integration.**
- **DISTRIBUTEUR : Ubi Soft, tél. : (1) 48 18 50 00.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX2, 8 Mo de RAM, lecteur de CD-ROM 2x.**

CONSEILLÉE : Pentium et 16 Mo de RAM, pas moins !

- **PRIX : Environ 400 F.**

La bataille se déroule autant sur terre que dans les airs ! Cet hélicoptère ennemi fait connaissance avec ses Stingers.

Après la tornade, les ventilos !

APACHE LONGBOW

APACHE à peine lancé, une première constatation s'impose : on retrouve un air de famille indéniable avec *Tornado* ; pour le plaisir sans doute de ceux qui ont eu le courage de maîtriser les quelques commandes de ce dernier ! Les missions auxquelles vous pourrez participer se découpent de la façon habituelle : vous pourrez commettre vos exactions guerrières dans trois zones de conflits de difficulté croissante, partant du Yémen, continuant par la Corée, et aboutissant à Chypre. Dans chaque zone, de nombreuses missions individuelles vous attendent, en complément d'une campagne dont le déroulement évoluera en fonction de vos performances. Les *briefings* sont toujours aussi précis, et vous permettent à travers différents niveaux de zoom de préparer votre plan de vol au mètre près. De plus, vous pourrez appeler une fenêtre vous donnant un aperçu du terrain en direct, comme si vous y volliez. Par contre, dans la version testée il n'était pas prévu de modifier les plans de vol de vos alliers (jusqu'à six) ou de leur donner des ordres en combat. De même, le pilotage du Longbow s'avère finalement plus facile d'accès que dans Tornado, bien qu'il vous faille naviguer régulièrement entre les postes de pilote et de tireur pour consulter les différents écrans d'information et gérer les trois systèmes d'acquisition de cibles à votre disposition. Malgré tout, on est loin de *Comanche*, et attendez-vous en pilotant à ce que votre hélicoptère réponde de manière réaliste. Un mode arcade permettra d'éviter ces petits désagréments aux novices.

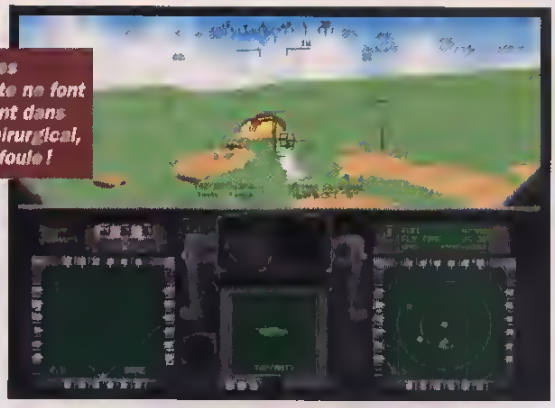
La carte du plan de vol permet de préparer ses missions avec le plus grand soin.

DES MISSILES PARTOUT

Le combat justement, risque de vous donner un avant-goût du foutoir caractérisant un champ de bataille ! Même cantonné à un niveau de difficulté où l'ennemi semble avoir un solide penchant pour la boisson et la sieste, leur réveil risque de vous occasionnez quelques douleurs ! C'est simple : ça tire de partout, dans les airs comme sur terre.

Plus haut dans le ciel, avions de soutien alliés et ennemis se font des amabilités à coups de missiles et en gardent quelques-uns pour vous, au cas où vous viendriez leur chercher des poux à coups de Stingers. Au sol, les colonnes blindées font feu de toute leur DCA pour vous faire un *cockpit* en dentelles ; et ne parlons pas des hélicos qui sont souvent votre danger le plus direct !

Pour corser un peu les choses, de nombreux scénarios, en particulier à Chypre, incluent des ennemis utilisant le même matériel que votre camp ! Mieux vaut y regarder à deux fois avant de lâcher une bordée de roquettes sur un char ! Pour appuyer l'ambiance, le combat est constam-



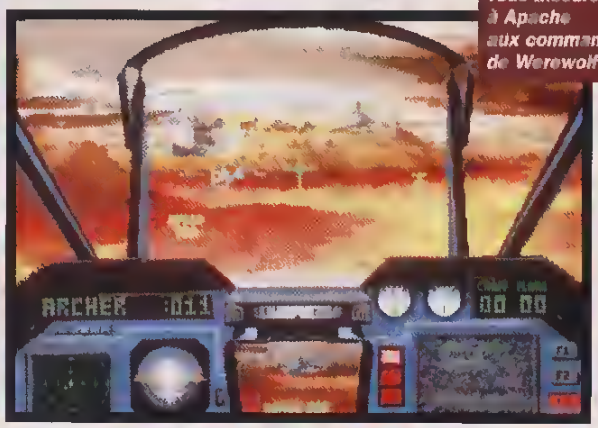
Les attaques à la roquette ne font pas vraiment dans le genre chirurgical, mais ça défoule !

Pour survivre, volez bas, mais oserez-vous vous engouffrer dans la rue principale ?

Les déshérités ne pouvant s'offrir un Pentium peuvent toujours se rabattre sur le mode VGA, qui reste très honnête.

APACHE VS WEREWOLF

Pour ceux qui décidément ne se sentent pas d'attaque pour investir quelques nuits de familiarisation avec le simulateur de DI, rappelons que Comanche VS Werewolf devrait pointer le bout de ses doubles pales le mois prochain, enfin y'paraît... Utilisant le même moteur 3D que Comanche, les fans devraient retrouver le rythme trépidant marqué à coups de missiles et de roquettes qui caractérisait le premier. Ce seront en fait deux jeux qui seront proposés dans une même boîte, Comanche d'un côté, Werewolf de l'autre, permettant à deux joueurs de s'affronter en réseau.



Vous pourrez bientôt vous mesurer à Apache aux commandes de Werewolf.

ment agrémenté de multiples messages de vos ailiers, qui d'ailleurs ne vous sont pas toujours destinés ! Alors, mieux vaut procéder avec méthode, en utilisant au mieux le relief du terrain, surtout si l'envie vous prend d'augmenter la difficulté !

Plus lent tu meurs !

Si la sueur commence à perler sur votre front, vous pouvez calmer le jeu en jouant à *Apache Longbow* à plusieurs en réseau ou (*null*) modem. Un mode deux joueurs vous permet de partager les rôles de pilote et de tireur, et ainsi de ne pas vous retrouver à appuyer sur dix boutons à la fois, avec les doigts de pied, dans les moments critiques. D'autre part, vous pourrez entamer de joyeux pouilleux-massacreurs jusqu'à seize en réseau !

Jusqu'ici, tout semble aller pour le mieux dans le plus cataclysmique des mondes virtuels : vous ne craignez aucun ennemi, votre hélico est beau, puissant, il soulève le sable chaud, et fond sur ses proies à la vitesse... Rectificatif, se traîne poussivement sur ses cibles, pénalisé par une animation nécessitant un Pentium pour mériter le qualificatif de fluide ! Bon, il faut dire que cela concerne la résolution en SVGA, mais quand même !

En VGA, Apache est notablement plus lent que Tornado, et on ne peut pas dire que le dernier *soft* de Digital Integration bénéficie de nombreuses améliorations graphiques ! Juste quelques textures, ça et là, accompagnées de maigres lissages de Gouraud. Dommage, car les graphismes restent suffisamment précis quoique simple, pour offrir une vision convaincante du monde extérieur. Malgré tout, si vous disposez d'une bécane bien « couillue », Apache sort son épingle du jeu face à Comanche et *Hokum*, en offrant un réalisme de simulation digne de *Gunship 2000*.

Frédéric Marié

15/20

- Simulateur convaincant.
- Atmosphère efficace.

- Animation poussive.
- Pas de commandement des ailiers.

Réaliste, mais très lent.

Avis **Ceux qui ont aimé l'ambiance de Tornado ne seront pas déçus par Apache Longbow. Bien que l'action ne soit pas aussi soutenue que dans Comanche, les missions offrent des challenges intéressants, demandant autant de jugeote que de réflexes. Et puis, faire du rase-mottes entouré des balles traçantes de la DCA procure quelques frissons, même sans effet de vitesse renversants. Je vous le recommande si votre simulation prend l'ascendant sur vos envies d'action.**

MICRO MACHINES 2

12/20 Seul
16/20 À plusieurs

- GENRE : Course de voitures.
- ÉDITEUR : Codemasters.
- PRIX : Moins de 400 F.
- Rapidité et jouabilité. Jeu à quatre. Éditeur de circuits.
- Jeu seul pas très fun.

Super à plusieurs, bof tout seul.

Nostalgiques des 'tites voitures Majorettes, *Micro Machines 2* est pour vous ! Vous pilotez une de ces miniatures sur les circuits les plus improbables, de la table de la cuisine envahie d'aliments au jardin d'intérieur, en passant par la cuvette des WC. Le jeu est rapide, et la prise en main est enfantine. Le jeu contre l'ordinateur n'est pas très prenant, de par le manque de combativité de celui-ci : il fonce, négocie ses virages comme un dieu, et vous ignore totalement.

Mais à partir du moment où vous jouez à plusieurs (de deux à quatre en simultané, et jusqu'à seize en éliminatoires), quel pied ! Et vas-y que j'te pousse dans le décor, et t'as vu ma queue de poisson (sans sous-entendu érotique), etc. Tout ça avec un *scrolling* irréprochable et du *hard-rock* en fond sonore. Fous-rires en chaîne et compétition passionnée assurés ! De plus, une trentaine de parcours sont disponibles, ainsi que dix-sept véhicules différents. Et si ça ne vous suffit pas, l'éditeur de circuits est là pour faire travailler votre imagination. Micro Machines 2 est un jeu d'arcade pur et dur qui possède une durée de vie quasi-infinie, pour peu que vous vous réunissiez avec vos amis devant votre PC. Si par contre vous êtes un ours solitaire, laissez tomber. ◆

D. C.

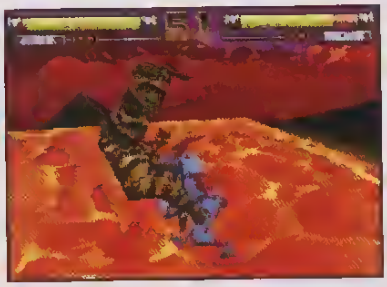
FX FIGHTER

14/20

- GENRE : Jeu de baston.
- ÉDITEUR : Philips (tél. : (1) 43 22 90 00).
- PRIX : Environ 300 F.
- Bonne animation des personnages.
- Gestion des collisions problématique.

Beaucoup de rythme, mais des bugs.

Depuis la conversion réussie de *Street Fighter 2 turbo truc*, les développeurs font des pieds et des mains pour prouver qu'il est possible de sortir un jeu de baston original et jouable sur PC. Après *Warnors* d'Atreid Concept, c'est au tour de GTE Entertainment d'utiliser des graphismes 3D profitant de la puissance de calcul de nos processeurs. Bien que d'un maniement simple, seuls deux boutons du *joypad* (ou du clavier) étant gérés, *FX Fighter* (FXF) permet au minimum une trentaine de coups pour chacun des huit combattants. Les combos et coups spéciaux sont légion, quoique la représentation en 3D polygonale ne favorise pas des effets graphiques saisissants. FXF est donc visuellement peu spectaculaire, il nous offre des personnages dont le caractère anguleux n'est rattrapé que par les textures et un lissage de Gouraud. Par contre, les effets de caméras offrent une vision virevoltante et dynamique des combats, qui peut même finir par désorienter un adversaire humain !



Malheureusement, la gestion des collisions s'avère parfois très erratique, des missiles ou des coups de pied atteignant un adversaire bien au-delà de leur trajectoire ! Dommage, ce problème seul interdit à FXF l'entrée dans le panthéon des jeux de combat. ◆

F. M.

DUNGEON MASTER II, THE LEGEND OF SKULLKEEP

8/20

- GENRE : Jeu de rôle.
- ÉDITEUR : FTL.
- PRIX : Environ 300 F.
- La nostalgie.
- À peu près tout.

Une suite vraiment indigne du premier.

Je veux bien qu'on utilise une certaine nostalgie, commune à la plupart des vétérans du jeu vidéo (vous savez, les vieux c...), pour lancer un produit. Je veux bien que le dit produit se fasse beaucoup attendre. Je veux bien qu'il ne soit ni novateur ni beau. Mais là, tout à la fois, ça fait un peu beaucoup. En fait, si vous avez joué à *Dungeon Master*, vous aurez l'impression de vous trouver devant une adaptation parfaitement fidèle à l'original.

L'interface est très lourde, le scénario est inexistant, de même que l'interaction avec les personnages. Le jeu se limite à une suite ininterrompue de combats entrecoupés de petites énigmes. De plus, la difficulté des combats, leur manque d'intérêt tactique et le fait que les monstres réapparaissent sans cesse font de ce deuxième volet un échec total. Je passerai pudiquement sous silence les graphismes et l'animation déplorables...

Je trouve vraiment inadmissible de ne pas utiliser une telle renommée pour nous donner un jeu réellement novateur. *Lands of Lore*, sorti depuis un bon moment, est à peu près cinq fois mieux. Le seul point positif réside dans la variété des objets et des sorts. Un peu léger tout de même. Pour les inconditionnels du premier uniquement. ◆

S. B.

ACROSS THE RHINE

10/20

- **GENRE :** Simulation.
- **ÉDITEUR :** Microprose.
- **PRIX :** Moins de 400 F.
- Aspect historique très poussé.
- Complexité et interface à revoir.

C'était pas la peine de me faire baver si longtemps !

Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ? C'est certainement cette maxime qui était présente à l'esprit des développeurs pendant l'élaboration de ce jeu. Vous connaissez mon goût pour les simulations historiques et mon faible pour la Seconde Guerre mondiale en particulier, mais là... Dans le but louable de nous offrir un maximum d'options afin d'apporter le plus de réalisme possible, Microprose nous a livré un jeu totalement indigeste.

D'ailleurs est-ce un jeu ? L'affichage de la vue extérieure du char est trop petite et les blindés semblent apparaître en surimpression sur les décors. Il faut faire preuve d'une grande imagination pour se couler dans la peau d'un Américain ou d'un Allemand pendant une des grandes batailles qui se sont déroulées de la Normandie à Berlin...

Quant à l'aspect stratégique, il est desservi par une interface lourde et peu intuitive. C'est d'autant plus regrettable que cette partie a été très soignée historiquement et que les différents échelons de commandement proposés permettent de bien comprendre ce qui se passe sur un champ de bataille du commandement d'un blindé à celui d'un bataillon complet comprenant chars, canons antichars et infanterie. De plus, la documentation livrée avec le jeu est très complète et de remarquable qualité. À réserver à votre cousin qui prépare Saint-Cyr ! ◆

L. G.

LORDS OF MIDNIGHT

11/20

- **GENRE :** Aventure/Stratégie.
- **ÉDITEUR :** Domark.
- **PRIX :** Env. 250 F.
- Ambition du projet.
- Interface « fiontouse ». Graphismes surannés.

Bâtissez votre légende vous-même.

Au début de la légende, il y a vous, Prince Morkin, et six autres chevaliers, tous prêts à combattre l'avancée des troupes maléfiques de Cœur de Loup, un affreux. Vous manquez malheureusement de chefs militaires et de gens d'armes pour contrecarrer ses sinistres projets. Seule solution : élargir votre alliance en recrutant d'autres chevaliers. L'intrigue est posée, à vous maintenant d'écrire la suite.

Une des principales qualités de ce jeu réside dans la totale autonomie des cent personnages qui habitent la contrée, ils se déplacent et agissent à leur guise. Dès que l'un d'eux accepte de rejoindre votre Alliance, il passe alors sous votre contrôle. Vous pouvez désormais lui assigner une quête (attaquer un château, retrouver ou détruire des artefacts, recruter d'autres chevaliers, etc.) qu'il réalisera seul... ou dirigé par vous en *direct live* (3D vue subjective) : négociations (dialogues préfabriqués), combats (minimalistes) et déplacements (à pieds, en bateau et en dragon !). L'ensemble dégage un charme certain. Mais attention, si les passionnés de saga arthurienne peuvent avoir le sentiment de bâtir une légende, les autres risquent d'être rebutés par des graphismes et une interface de jeu qui relèvent plutôt du Moyen Âge de la micro-ludique. ◆

E. E.

MANCHESTER UNITED – THE DOUBLE

9/20

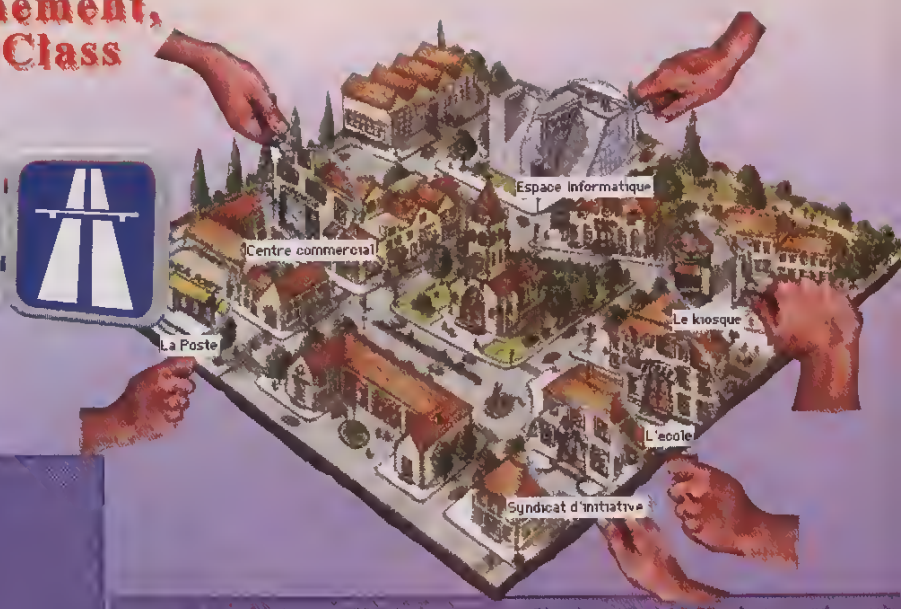
- **GENRE :** Simulation sportive.
- **ÉDITEUR :** Krisalis.
- **PRIX :** Env. 300 F.
- Dimension management.
- Sprites petits et moches. Manque de « feeling ».

Si vous êtes Canto-maniaque anglophile...

Que des clubs anglais, oui, mais TOUS les clubs anglais, de TOUTES les divisions ! Ceux qui adulent Canto et son *fair-play* légendaire le retrouveront donc avec plaisir dans l'équipe de Manchester. Youpi ! Non ? Euh, en fait, c'est pratiquement le seul intérêt de ce *soft*. Certes la zone de terrain affichée est très vaste, en plein écran, mais en contrepartie les *sprites* des joueurs sont ridiculement petits et surtout, passablement laids (VGA oblige). Par ailleurs, la prise en main, délicate et peu intuitive (nombreuses actions possibles *via* une interface « *joystick* un bouton » minimaliste), ne procure pas au joueur les sensations attendues. De ce point de vue, sa jouabilité est largement inférieure à celle *Kick Off*, qui date pourtant d'une grosse poignée d'années. Heureusement, les parties « management » (style de jeu, remplacements, transferts, achats/vente de joueurs) et « base de données » (compétences de chaque footballeur, résultats par équipe et par joueur), bien conçues et très complètes, sauvent ce jeu d'une faillite totale. Cela dit, à quelques mois de la sortie de *Fifa Soccer 96* (en 3D texturée et SVGA !), *Manchester United* fait déjà pâle figure et risque de tomber rapidement dans un oubli absolu mais mérité. ◆

E. E.

Connexion sans abonnement, par modem avec FirstClass au 3670 25 63 *



Forums
. Le Courrier
. Newsgroups
. Forums informatiques
. Forums divers
. Sport, cinéma, voyages, etc

Téléchargement
. Téléchargement de fichiers
themes et garanties sans virus
jeux, charmes, mise à jour, etc
. N
Tous les jours, dans le village, de nouveaux fichiers au téléchargement
. La
Des Freewares et des sharewares
supportés par Le Village Electronique
.Téléchargement direct en provenance d'internet (FTPMail)
Tous les jours les fichiers des newsgroups comp.binaries et alt.binaries

eMail
Courrier électronique
Accès eMail (FTPMail, WebMail...)

Conditions d'accès

Standard
95 francs d'ouverture de compte + 25 francs par mois. Ce service comprend votre boîte aux lettres électronique, certains services de base, les [illegible] du mois et l'accès aux boutiques du centre commercial. L'accès est limité à 20 minutes par jour, soit 2,50 francs de l'heure. Le paiement de 345 francs se fait en une fois pour l'année par chèque bancaire, postal ou par carte bleue.

Abonnement:
95 francs d'ouverture de compte + 75 francs par mois. Ce service comprend en plus l'accès aux anciens numéros d'Univers Mac, à tous les forums, informatiques ou non, à Internet et au dialogue en temps réel.

L'accès est limité à 30 minutes par jour, soit [illegible] francs de l'heure. Le premier paiement de 17[illegible] francs se fait par chèque bancaire, postal ou par carte bleue. Le paiement mensuel de 75 francs se fait par prélèvement automatique.

Abonnement+
95 francs d'ouverture de compte + 250 francs par mois. Ce service comprend en plus tout le téléchargement. L'accès est limité à 50 minutes par jour, soit 10 francs de l'heure. Le premier paiement de 345 francs se fait par chèque bancaire, postal ou par carte bleue. Le paiement mensuel de 250 francs se fait par prélèvement automatique. Vous pouvez vous connecter aux différents services du Village electronique dès que votre compte est validé (48 heures après réception du paiement)
A vous de voir !!

Si vous ne souhaitez pas vous abonner, vous pourrez cependant continuer à vous connecter avec le 36 70 qui donne droit à tous les services. Pour des connexions peu fréquentes ce peut être la solution la moins onéreuse. Vous pouvez aussi mixer vos appels. Abonnement N°1 d'une part (la messagerie par exemple) et le 36 70 d'autre part quand vous voulez accéder à des services qui ne sont pas compris dans l'abonnement de base.

Accès par le 36 70 25 63

Aucun frais d'inscription ni d'abonnements. Accès à tous les services disponibles pour l'instant ! Par la suite, certains services ne seront disponibles que sur abonnements spéciaux.

Prix : 8,76 francs par accès et 1,19 franc la minute

BULLETIN D'ABONNEMENT

Pour vous abonner au Village électronique :
complétez le bulletin ci-dessous et renvoyez-le sous enveloppe affranchie, accompagné du règlement de vos frais d'ouverture de compte (chèque ou carte bleue) à :

Pressimage - Le Village électronique
5-7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

o Mme o M
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Je coche la formule choisie :
o Formule 1 ..... 345F par chèque ou carte bleue
o Formule 2 ..... 170F par chèque ou carte bleue
..... *+ 75F mensuel par prélèvement automatique*
o Formule 3 ..... 345F par chèque ou carte bleue
..... *+ 250F par prélèvement automatique*
Je règle mes frais d'ouverture de compte par :
o chèque à l'ordre de Pressimage .....
o carte bleue ____ expire fin : ____
CB n° ____ ____ ____ ____
Date et signature obligatoire : .....

NOUVEAU

LeVillage Electronique ouvre ces portes en Belgique

Pour accéder au Village Electronique via la Belgique, il suffit de composer, avec FirstClass, le **0900 10006**.
Pour toutes informations complémentaires, vous pouvez contacter le Bourgmestre au **375 86 26**, lui envoyer un fax au **375 51 32** ou bien lui envoyer un EMail à **bourgmestre@leserveur.com**

Coût de l'accès : 6,25 fb / 20 secondes en journée et 6,25 fb/ 40 secondes après 18 heures

Informations et abonnements
sur Internet avec Mosaïc/Netscape
http://www.leserveur.com/village

DÉCOUVREZ

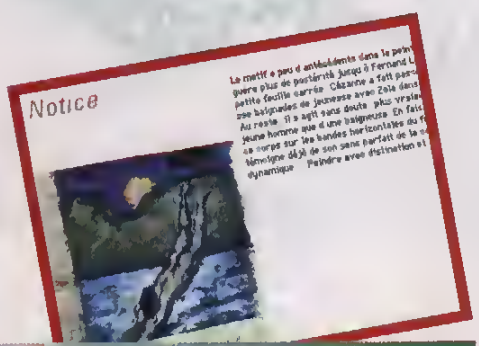
LA question n'est déjà plus de savoir si le CD-ROM remplacera un jour le papier, la question est maintenant de savoir combien de temps il faudra pour que cette transition soit complète. La surprise serait que les industriels sortent un nouveau support qui supplanteraient le CD-ROM ! Des bruits courent... Sans parler de l'amélioration du CD-ROM lui-même (le double face, le multicouches, etc.). Commencez à faire des économies pour votre future lecteur révolutionnaire...

En attendant, les produits qui nous sont proposés bénéficient d'un soin toujours grandissant et la qualité moyenne augmente très vite. Les thèmes artistiques sont de plus en plus à l'honneur et le livre d'art semble réellement en danger tant les couleurs et surtout la lumière que permet de restituer le CD, sans parler des liens hypertextes, servent bien les travaux des artistes et apportent une autre façon d'aborder la culture, plus libre et plus ludique. Signe des temps, Télérama annonce la sortie d'un CD avec son prochain hors-série consacré à Cézanne à l'occasion de la rétrospective au Grand Palais. Un CD de plus dans les kiosques à journaux !

Planet reporter

Si l'écologie et les problèmes d'environnements vous intéressent, Nicolas Hulot vous propose de traquer les dégradations effectuées sur notre belle planète Terre, et plus particulièrement les problèmes liés à l'eau. *Planet reporter* est un nouveau journal dont le rédacteur en chef, l'homme d'Ushuaïa, réclame à corps et à cris des articles croustillants sur les catastrophes écologiques afin d'alerter l'opinion. Muni de votre thème, vous partez sur les traces de l'informations.

Imaginons que vous ayez récolté comme sujet la pollution de l'eau. Il vous faudra en un temps limité, consulter les bases de données, partir en reportage sur les cinq continents, ramener des photos, des vidéos, et remettre le tout bien ficelé. Comment en apprendre plus sur notre écosystème planétaire tout en jouant, un beau défi relevé par Planet reporter. Si vous préférez parcourir les informations sans jouer, une base de données complète agrémentée de vidéos, photos, cartes, est à votre entière disposition. Après l'eau, deux autres CD-ROM sont prévus : un sur les espèces menacées, et un sur les grandes pollutions et l'évolution des climats. Sorties prévues chez BMG Interractive entertainement pour fin septembre. ◆



Réunion des musées nationaux

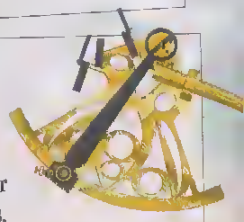
La RMN ou Réunion des musées nationaux, est de plus en plus active sur le marché multimédia. Après de grands succès comme *Le Louvre* ou *Napoléon*, la cuvée 95 n'a pas fini d'étonner. Septembre verra apparaître trois CD-ROM. *Moi, Paul Cézanne* en collaboration avec Index + et *Télérama* sera une promenade interactive dans l'univers et l'œuvre du peintre. Chose amusante, Arborescence et E.M.M.E préparent également pour la même période, un Cézanne chacun. Trois produits sur le même thème en même temps, du jamais vu ! *1848-1914, l'histoire du musée d'Orsay* est une fantastique base de données contenant 1 170 fiches traitant 630 événements, 320 biographies, et 220 thématiques. *Le trésor du San Diego* vous entraînera dans l'histoire de la découverte d'un galion du XVIe siècle et de son trésor. Octobre amènera un *Dictionnaire multimédia de l'art contemporain*, et un CD sur *Les oasis perdues de la Sérinde*. Novembre présentera *Orsay, la visite* et *Les frères Lumières*. La RMN confirme sa volonté d'être un participant majeur dans le multimédia. ◆

... TÉLEX ...

Microsoft annonce que la version **d'Encarta 96** comportera un petit plus on-line. Les heureux possesseurs de connexion type Internet, pourront en se connectant au service de Microsoft, réactualiser leur encyclopédie en cours d'année. Un plus produit non négligeable.

BMG Interactive entertainement prépare un **guide musical** sur CD-ROM. Les Compositeurs. L'auteur du CD est Eric Lipmann et les illustrations seront réalisées par Sempe. En tout plus de trois heures d'écoutes prévues.

CD RAYÉS ou endommagés ? La solution vient d'arriver en France sous la forme d'une bombe aérosol. Le Laserguard disperse sur le CD une couche de polycarbonate, ensuite il suffit de polir le tout avec un instrument fournie avec la bombe, et le CD retrouve sa beauté d'antan. Nous ne l'avons pas encore testé, mais cela sonne bien. On trouvera le produit pour 120 francs dans les boutiques FNAC, But, et Virage. La technologie, c'est vraiment fou...



Le CD sur la découverte du **trésor du San Diego** est annoncé pour la fin de ce mois. Nous attendons avec impatience ce produit consacré à la plus grande découverte archéologique sous-marine de ces dernières années. Il sera le premier de la collection Millemédias/Syrinx disposant d'un carnet multimédia que l'utilisateur pourra annoter. Cette innovation devrait ensuite être présente sur tous les titres de la collection

France Cinéma Multimédia

THIERRY Lhermitte, Frédéric Comtet, et Florent Darrault sont les créateurs de la société France Cinéma Multimédia. La première activité de FCM est un service sur Internet (http ://www.imaginet.fr/~fcm) où, on trouve en temps réel toute l'actualité du cinéma en France. Photos, vidéos, scénarios des films, biographie des acteurs, en tout une foule d'informations est disponible.
Depuis peu, FCM a créé pour les professionnels des CD du nom de Multimedia press kit. Ceux-ci sont à la fois des CD-Audio et des CD-ROM. Chaque CD est dédié à un film, les premiers concernent les films *Judge Dredd* et *un Hussard sur le toit*. La partie audio comprend des *spots* radio, des interviews, des extraits de la bande originale et sonores du film. La partie CD-ROM comprend le synopsis du film, des notes de tournage, des fiches techniques et artistiques, des biographies, un jeu de photos, et des extraits de films. Mais FCM pense à commercialiser rapidement ces produits dans des grands points de distribution.
Affaire à suivre... ◆

L'école buissonnière

EUROPRESS Software et Virgin Interactive entertainement lancent une nouvelle gamme d'éducatif, *l'École buissonnière*. Les trois premiers titres de la série s'adressent à des âges différents. *L'École buissonnière au pays des rêves* se destine aux 4-7 ans. Loly, Rik et leur petit dinosaure Gloupi (encore un coup de la dinomania) explorent le pays des rêves. Au programme, additions, soustractions, apprentissage de la lecture et de l'heure, grammaire et orthographe. *L'École buissonnière dans l'espace* est pour les 6-9 ans. En réussissant des exercices sur les règles de base du calcul, les enfants repeupleront une planète où toute vie a disparu. Les graines pour la végétation seront récupérées en améliorant les connaissances en français. L'eau proviendra des connaissances en géographie. Enfin *l'École buissonnière dans le temps*, dédié aux 8-11 ans, fera travailler à travers les siècles mathématique, français, physique, et écologie. Bientôt en test. ◆

... TÉLEX ...

Si vous ne situez pas encore bien à quoi peu ressembler un Net Runner – comprendre un dingue qui se connecte quinze heures par jour sur Internet – ne manquez pas le prochain film avec Sandra Bullock (l'actrice au sourire angélique). **Traque sur Internet**. La sortie officiel est prévue pour le 18 octobre.

Le dernier numéro de **LA VAGUE INTERACTIVE** est sorti. Dans ce numéro 4, vous trouverez entre autre une auto-interview des Nuls réalisée par les Nuls, à ne pas manquer.

Empreinte Digital et le Dictionnaire télématique ont lancé fin juin un CD-ROM plutôt utile qui est passé presque inaperçu, et c'est un tort. Ce CD regroupe **HUIT DICTIONNAIRES** pour 500 F. Utile et rentable.

L'ENQUÊTE MULTI MÉDIANGLES faites par téléphone auprès de 1 038 utilisateurs de multimédia révèle quelques chiffres croustillants. Le pourcentage des femmes utilisatrices de multimédia est passé de 17 à 33 %. Les moins de 9 ans sont 29 % à se planter devant un micro avec 40 % de filles. À croire qu'avec l'âge, le sexe féminin se désintéresse du multimédia. Autre chiffre amusant, vous possédez en moyenne 23,3 CD-ROM dont 9,2 acquis gratuitement (les virgules me font toujours autant rire). Autre source, Électre Multimedia prévoit pour l'année 95 une vente global de CD-ROM chiffrée à 1 600 000. Moi, j'aime les chiffres.

Il était une fois...

... QUATRE ENCYCLOPÉDIES SUR CD-ROM

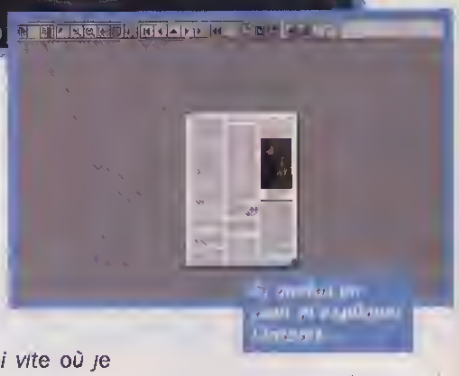
Mais quelle encyclopédie Diderot aurait-il acheté pour sa petite famille ? N'ayant pas la prétention de les juger sur le fond, nous nous bornerons à comparer leur convivialité et leur potentiel mutimédia. Car, en plus de l'aspect financier, c'est bien là l'apport majeur de la galette de polycarbonate-machin-chose sur le papier. En route pour un voyage dans la jungle des connaissances.

Il était une fois un grand méchant loup au cerveau atrophié. Las des moqueries de ses congénères incollables, bouffi de connaissance, il décida de parcourir le monde à la recherche de la culture. Lors de son louable périple, mais prés d'abandonner, il entendit parler de quatre encyclopédies, vivant cachées au fin fond de la jungle du pays de Multimédia. Empli d'un nouvel espoir, il se mit en route pour cette mystérieuse forêt, où peu de loups ont auparavant eu le courage de pénétrer.

Loin des tracas de la vie urbaine, les quatre encyclopédies, *Axis*, *Encarta*, *Bordas* et *Grolier*, vivaient dans une savane au cœur de la jungle, dormant à la belle étoile la nuit, et travaillant tout le jour dans leur inépuisable mine de connaissance, chantant joyeusement à tue-tête, se nourrissant du fruit de leur labeur. Mais retrouvons notre loup à l'orée de la jungle, demandant à un chimpanzé qui passait par là où trouver les encyclopédies.

– *« Pourquoi désires-tu les rencontrer ? »*, demanda le primate.

Le menu est sobre, votre léger.



– *« Je suis trop bête. Mes congénères se moquent de moi. Je veux manger les encyclopédies pour devenir le plus intelligent des loups*, répondit le loup inculte. *Dis-moi vite où je peux les trouver, ou tu vas me servir de hors d'œuvre. »*

Effrayé, le chimpanzé expliqua au loup comment rejoindre la clairière des encyclopédies, mais en lui donnant le chemin le plus long. Lorsque le loup disparut, le singe courut vers la clairière, en

Le menu est très dépouillé.

Les photos sont hélas de piètre qualité.

Les recherches thématiques sont nombreuses.

AXIS

11/20 Une interface sobre et claire lui procure une facilité d'utilisation désespérante. L'hypertexte est affinée et les articles intéressants. Malheureusement, il n'y a que très peu d'interaction entre les différents types de documents. Les animations et les photos sont de piètre qualité.

L'hypertexte, bien qu'assez long, est efficace.

prenant un raccourci. Il arriva haletant et, sans même reprendre son souffle, expliqua aux encyclopédies le danger qui les guettaient.

– *« Nous n'avons pas peur de lui*, dirent en cœur les encyclopédies, *nous l'affronterons de face et lui montrerons que nous sommes bien plus fortes et rusées que lui. »*

Bordas se porta volontaire pour contrer le loup la première. Mal lui en prit. Elle n'avait que peu d'atouts pour vaincre le coquin. Elle ressemblait tant à sa sœur de papier, qu'elle se présentait sous forme de pages, sur lesquelles il fallait zoomer pour pouvoir lire les articles, et dézoomer pour voir les photos, de mauvaise qualité. Ses documents multimédias étaient de bonne qualité mais trop rares pour être véritablement efficaces. Mais le plus gros défaut de Bordas, était sa lenteur. Les recherches par hypertexte et par thème étaient d'une lenteur affligeante : Bordas doit parcourir ses quelques 5 000 pages pour les trouver. Ses dossiers thématiques avaient le même problème. Tout cela, avec une interface loin d'être conviviale, ne pouvait contrer le loup. Désespérée, Bordas utilisa sa botte secrète : une très grande possibilité de modification des articles et d'insert de notes. En vain. Le loup n'en fit qu'une bouchée, au goût amer.

Axis à son tour s'élança vers le loup. Sa simplicité d'interface lui permettait d'agir vite et bien, tant dans la recherche libre que dans l'hypertexte, valable pour

BORDAS

6/20 L'encyclopédie Bordas sur CD-ROM est la reprise exacte de sa consœur papier dont elle est indissociable à la vente. Les possibilités offertes par l'informatique ne sont que trop peu utilisées et d'une lenteur affligeante. Seul point intéressant : la possibilité de modifier les articles, d'insérer des notes personnelles dans le programme.

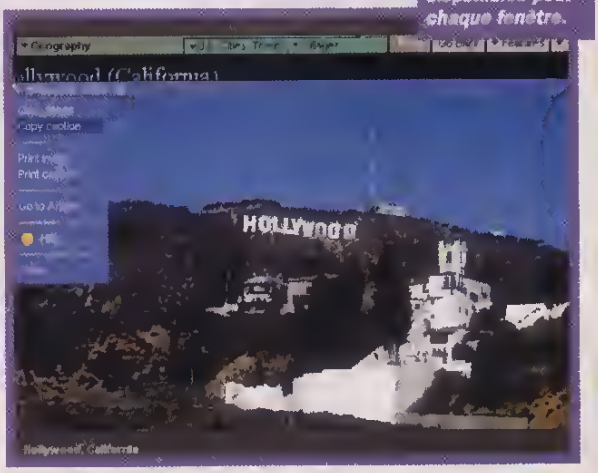
Les vidéos sont de bonne qualité.

Les recherches sont looooooongues et fastidieuses.

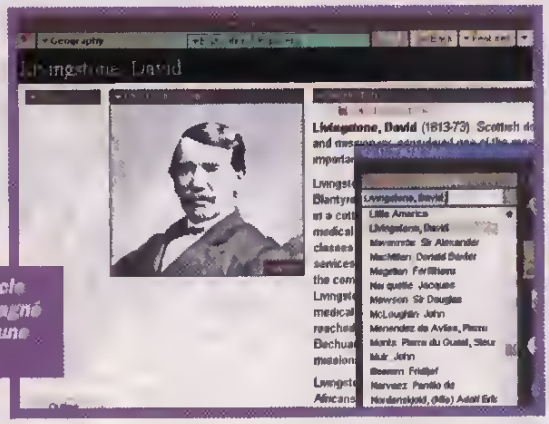
ENCARTA 95

16/20 Très conviviale et surtout parfaite pour se baguenauder d'un article à l'autre, Encarta peut se vanter d'une bibliothèque multimédia très riche et de très bonne qualité. Sa rapidité de recherche est un exemple du genre, et le place loin devant Bordas et Axis.

Un vrai tourbillon d'informations.



De nombreuses options sont disponibles pour chaque fenêtre.

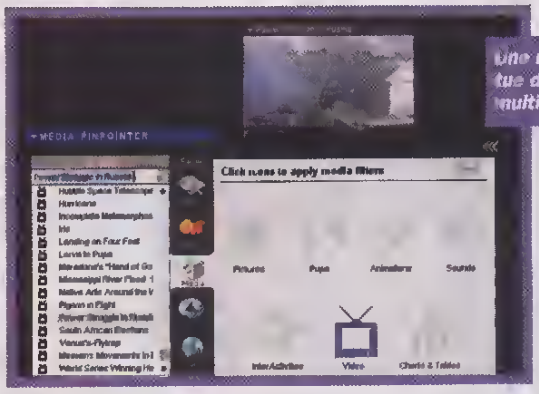


Chaque article est accompagné d'au moins une photo.

tous les mots, du plus simple au plus complexe. Hélas pour elle, elle ne pouvait utiliser plusieurs armes à la fois, le multifenêtre n'étant pas chez elle de rigueur. Ses photos de mauvaise qualité ne purent faire diversion, et ses autres documents multimédias faisaient souvent assez pâle figure, malgré leur nombre honorable et le fait qu'ils étaient tous accompagnés d'une petite fenêtre regroupant ce qui pouvait leur être lié. Avant de sentir la dent du loup se refermer sur elle, Axis eut une pensée pour sa sœur à venir, plus riche en multimédia et en interaction entre articles et documents sonores, vidéos ou photos... Du moins l'espérait-elle pour sa défense.

Mâchant sa dernière victime avec contentement, le loup continuait son chemin, confiant, et prêt à recevoir dans ses griffes et sous ses crocs les deux encyclopédies restantes. Il savait déjà que toutes proposaient autant de connaissances l'une que l'autre. Mais le loup était un fin gourmet : pour lui, le contenant avait autant d'importance que le contenu.

Mais voici Encarta qui lui saute sur le dos, attaquant fort dès le début avec une interface un peu embrouillée au départ, mais qui rapidement s'avère redoutable : des flots de documents sonores, vidéos et graphiques de toutes sortes (il faut dire qu'elle en est la mieux pourvue des quatre) submergent le loup qui accuse le coup. Avant qu'il n'ait pu répliquer, Encarta a disparu, grâce à son hypertexte efficace et sa recherche très rapide. Est-elle cachée dans un de ses longs articles, ou se promène-t-elle au gré de ses caprices d'un thème à l'autre, grâce à la facilité déconcertante de son système de navigation ? Le loup ne sait où donner de la tête : chaque fenêtre ouverte propose plusieurs options de navigation, ouvrant à chaque fois des horizons insoupçonnés. Il pleut

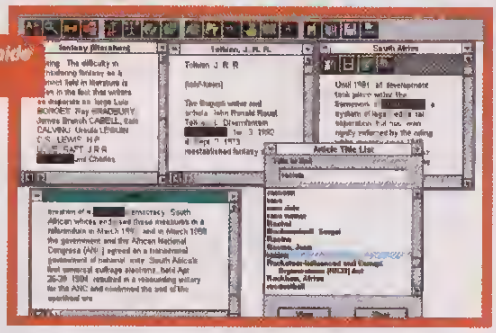


Une recherche pointue de documents multimédias.

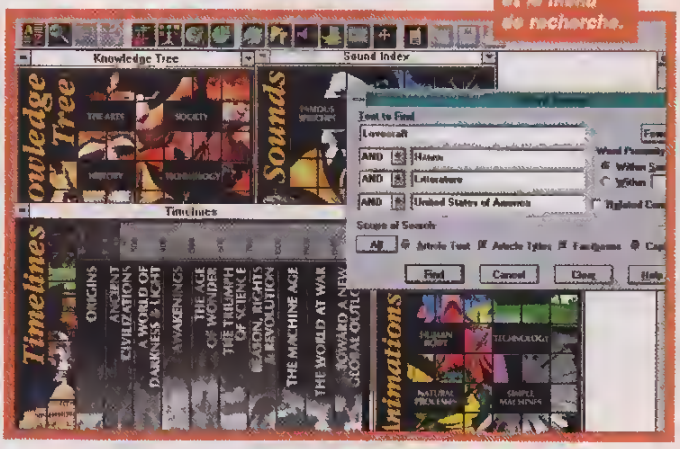
Un menu bien habillé, riche et clair.

GROLIER

17/20 Cette encyclopédie étonne par sa facilité d'utilisation, son nombre impressionnant de photos et de vidéos, toutes de qualité, et aussi par son prix. L'affichage de multiples fenêtres permet de travailler avec de nombreux documents en même temps. Les fonctions de recherche sont rapides et bien pensées.



Un hypertexte rapide et exhaustif.



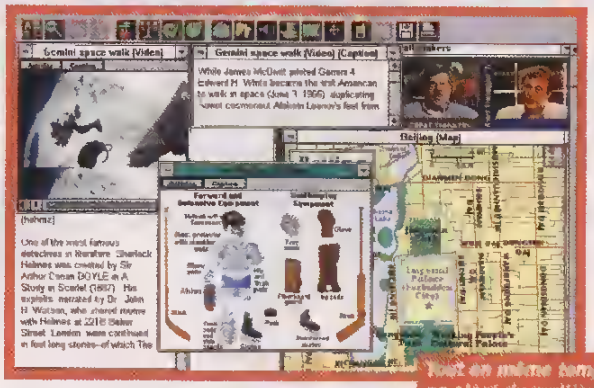
Les menus thématiques et le menu de recherche.

sous le nombre et la qualité des documents. Encarta le regarde, souriant de ses blessures, et laisse sa compagne Grolier l'achever.

Grolier décide de déballer toutes ses connaissances en rafale. Son interface très colorée et intuitive lui permet d'envoyer en même temps des myriades de documents de tout type : articles, films, cartes géographiques, photos, musiques. Chaque fenêtre reste à l'écran tant que l'utilisateur le décide. Grolier *surfe* sur le multimédia avec des documents de grande qualité, et propose une foule de dossiers thématiques, dans tous les domaines connus. Le loup se sent sombrer dans l'inconscience, appréhendant dans ses derniers instants la formidable force de son adversaire. Il apprend que chaque chose se ramifie vers une autre, que tout est lié. Est-ce là le sens de la vie, ou se met-il à délirer dans ses ultimes battements de cœur ? Un dernier râle s'échappe de sa gorge...

Moralité : Depuis quand y-a-t-il des loups dans la jungle ? Depuis Kipling bien sûr ! Et vu comment ils se font agresser, on se demande où sont passés les bons vieux méchants loups d'antan. C'est scandaleux, on ne respecte plus rien, de nos jours...

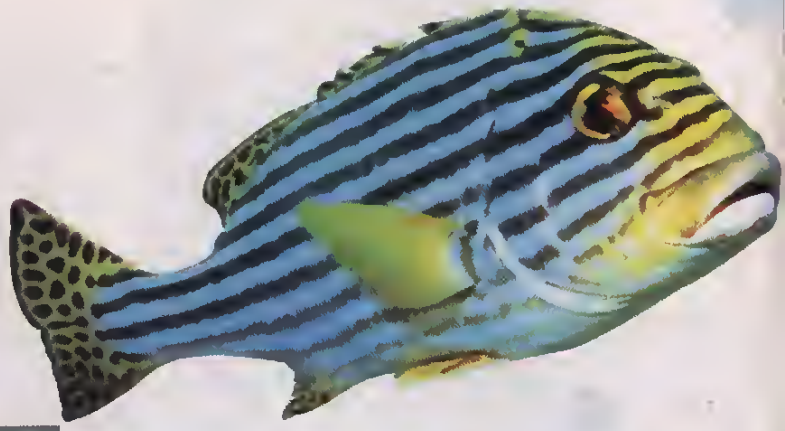
David Choquet



Tout en même temps : ça c'est du multimédia !

	BORDAS	AXIS	ENCARTA'95	GROLIER
Éditeur	Bordas	Hachette Multimédia	Microsoft	Grolier
Langue	Français	Français	Anglais	Anglais
Hypertexte	07/20	11/20	15/20	16/20
Multimédia	06/20	08/20	17/20	17/20
Interface	05/20	13/20	16/20	17/20
Total (TTC)	06/20	11/20	16/20	17/20
Prix	- de 8000 FF	- de 4000 FF	- de 1000 FF	- de 1000 FF

Voici le premier CD-ROM qui s'adresse aux plongeurs sportifs. De l'identification des poissons rencontrés à la tenue du carnet de plongée en passant par une base de données très complète sur les pays, les livres ainsi que des conseils matériels, tout ce qui touche à la plongée avec bouteille est abordé. Avec en plus la possibilité de la personnaliser.



- **GENRE :** Aide à la plongée.
- **ÉDITEUR :** Laurent Karcher (Ch ; du Courtillet CH-1275 Chéserex – Tél. : (41) 22 369 11 27).
- **DISTRIBUTEUR :** Librairie du Plongeur en France (20, Galerie Feydeau 75002 Paris Tél. : (1) 40 41 98 67).
- **LANGUE :** Français.
- **CONFIGURATION MINI. :** 486, 8 Mo, Windows.
- **PRIX :** Moins de 700 F.

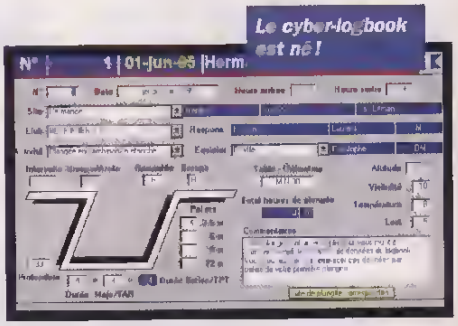
Plongée dans les connaissances

SCUBAWIN

SCUBAWIN est un logiciel ambitieux. Laurent Karcher, son créateur est un plongeur émérite qui a sillonné le monde pendant des années afin de recueillir un maximum de renseignements sur les meilleurs sites de plongée de tous les continents. Il aurait pu en faire un livre, un de plus, mais il a décidé de se servir des possibilités nouvelles offertes par l'informatique pour créer un produit que l'utilisateur pourra personnaliser et enrichir à l'infini.

Tous les modules proposés ici sont ouverts afin qu'on y ajoute photos et textes. De cette façon, ScubaWin devient vraiment un programme d'aide pour préparer ses plongées, mais surtout pour tenir à jour sa mémoire subaquatique de façon beaucoup plus précise et détaillée que ne le fait l'habituel carnet de plongée.

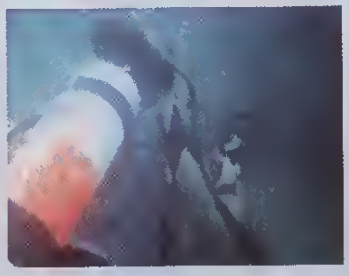
Le premier module concerne la vie de la faune et de la flore sous-marine. Cent treize spécimens sont disponibles sous leur nom français, anglais ou scientifique. Les renseignements qui accompagnent la photo de l'individu choisi portent sur sa morphologie et sur ses habitudes de vie. J'ai appris ici qu'une langouste peut vivre jusqu'à cinquante ans !



Le cyber-logbook est né !

Après les habitants, c'est le matériel du plongeur qui est abordé. Chaque accessoire est détaillé et son utilisation expliquée. Même chose pour les signes de communication. Tout plongeur doit connaître les principaux signes sans aucun doute possible d'identification afin d'être en mesure de porter secours, ou d'en demander, à ses équipiers. Il y en a cinquante-trois répertoriés ici, par fédérations. Heureusement que les principaux sont communs à tous les plongeurs. Il ne manque que les signes d'identification des poissons pour être complet, mais encore une fois, rien ne vous

Apparu à la fin des années 80, l'ordinateur de plongée est devenu le compagnon indispensable du plongeur. Il rend la plongée plus sûre en indiquant la durée des paliers de décompression nécessaires à l'élimination des micro-bulles dont s'est chargé l'organisme en fonction de la profondeur et du temps passé. Les modèles les plus récents disposent d'une interface qui permet d'afficher les données sur un PC afin de tenir automatiquement son carnet à jour ou même de préparer une plongée personnalisée. Quand les passions se croisent...



À la fin de l'année 1942, E. Gagnan et J.-Y. Cousteau mettaient au point le détendeur moderne qui permet de respirer à la demande de l'air à la pression ambiante. La plongée moderne était née. Depuis une vingtaine d'années, grâce au dynamisme commercial des fédérations américaines, il y a de plus en plus de plongeurs dans le monde.

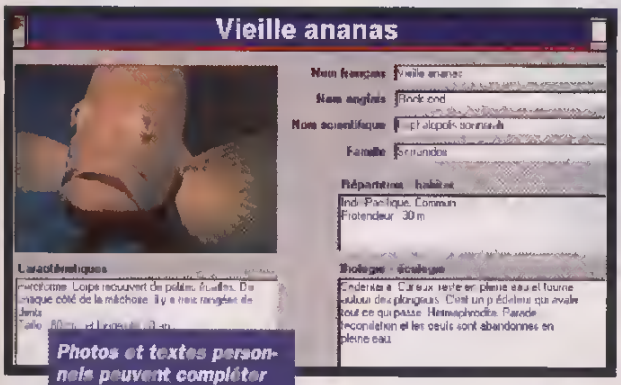
Aux Maldives, deux cent soixante-dix mille plongeurs l'année dernière ont succédé au petit millier accueilli en 1970. Et ce sont un million de plongées par an qui sont espérées par les autorités égyptiennes à Sharm-el-Sheikh pour les années à venir. En de nombreux endroits les plongeurs ne comportant comme de simples touristes sous-marins et ont des effets néfastes sur la faune et la flore qu'ils vont admirer. Et souvent, les populations locales subissent également le contrecoup de ce nouvel engouement.

Sur l'île de Sakatia, à Madagascar, existe un club de plongée pas tout à fait comme les autres. Le Sakatia Dive Inn a mis dès sa création l'accent sur la protection de l'écosystème. Quoi de plus normal pour un club dirigé par un biologiste marin. Mais ses fondateurs ont voulu aller plus loin et un dispensaire ainsi qu'une pharmacie utilisés par la population locale ont été mis en place. Cette année, ils ont prévu la construction d'une école pour les quatre-vingt dix enfants de l'île.

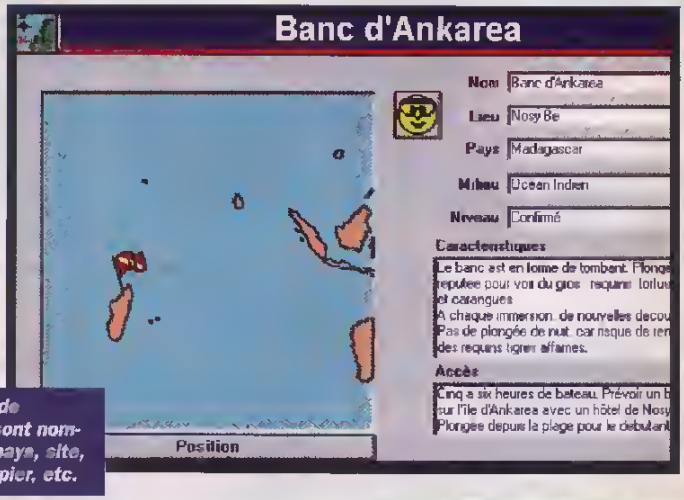
Déjà en 1993, les fondateurs du Sakatia Dive Inn s'étaient battus aux côtés de la population pour éviter l'expropriation, par des multinationales, de terres appartenant depuis des générations aux villageois. L'année dernière, ils ont loué un terrain de 5 000 m² dans l'unique but d'éviter le défrichement de la forêt primaire nécessaire à la culture du riz des indigènes. Les rapports entre le centre de plongée et la population sont d'ailleurs tellement étroits que ce sont les plongeurs qui ont offert cette année le zébu dont le sacrifice traditionnel doit assurer leur prospérité commune.

Et ça marche ! Pour preuve, cet éclairage sur leur action apporté dans ce numéro de PCFuN . Si vous êtes intéressés par leur action ou si vous souhaitez plonger avec eux, n'hésitez pas à les contacter par l'intermédiaire de Dive Explorer (137, route de Suisse CH-1290 Versoix. Tél./Fax : (41) 22 779 23 77).

L'utilisation du matériel est complétée par des conseils d'entretien.



Photos et textes personnels peuvent compléter les bases de données.



Les modes de recherche sont nombreux, par pays, site, épave, équipier, etc.

empêche de rentrer ceux qui vous intéressent.

La partie la plus personnelle du logiciel est sans aucun doute le carnet de plongée qui permet de rentrer ses propres informations sur les plongées effectuées et de les classer par type (plongée profonde, de nuit, photo, en combinaison sèche, par pays, par équipier, etc.). Les tables de plongées permettant de calculer le temps de décompression indispensable entre deux immersions sont également présentes ainsi qu'une calculatrice et des tables de conversion des données.

Plus de cent pays et sites font l'objet d'une attention particulière. Une carte est affichée accompagnée de renseignements utiles et des précisions sur les épaves sont proposées s'il y en a à l'endroit choisi. On peut préparer ici ses plongées futures et se remémorer ses voyages passés. Là encore on rentrera ses propres observations, à toutes fins utiles.

Deux derniers modules complètent ce CD-ROM. Le premier regroupe deux cent cinquante adresses professionnelles, (magasins, fabricants) avec les noms des contacts, etc. Et sous le joli nom de scubathèque on trouve deux cent soixante trois références avec leurs auteurs, éditeurs et prix. Enfin, les différents niveaux des principaux brevets et leur correspondance apportent un peu de lumière dans cette jungle commercial dont le plongeur fait parfois les frais.

Laurent Guerder

Avis

Enfin un CD-ROM complet sur la plongée réalisé par un professionnel de ce sport. Bien sûr, on aurait souhaité des vidéos pour en faire un vrai produit multimédia et grand public ainsi qu'un peu de son pour les accompagner. Tel quel, ce produit est à réserver aux vrais mordus de plongée et la note finale de ce test en est le reflet. Avec ScubaWin le plongeur dispose déjà du logbook du futur !

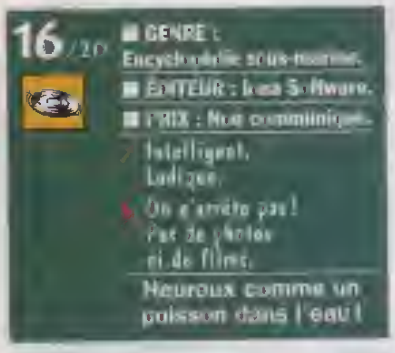
14/20

- Personnalisation.
- Richesse.

- Pas de vidéos.
- Prix.
- Lenteur de chargement.

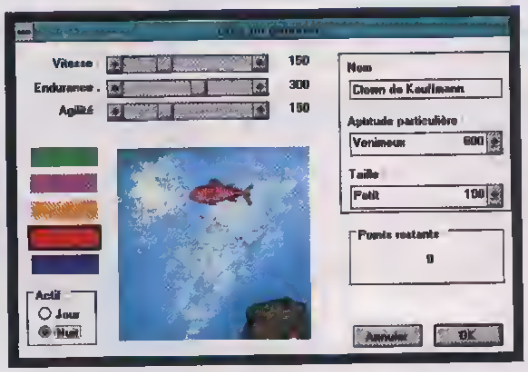
LE CD-ROM des plongeurs de 7 à 77 ans !

Partant d'un logiciel très sérieux consacré aux habitants de la grande barrière de corail, Odell Down Under, Iona Software a réalisé un jeu éducatif d'une rare qualité. Comment mieux comprendre les problèmes liés à la survie d'un poisson qu'en devenant poisson soi-même.

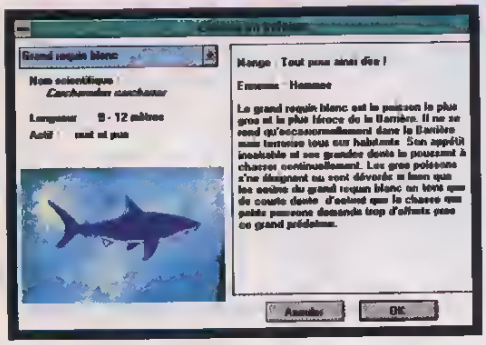


Le poisson est un loup pour le poisson !

PACIFIQUE



L'éditeur de poisson permet tous les délires mais les informations sont également présentes



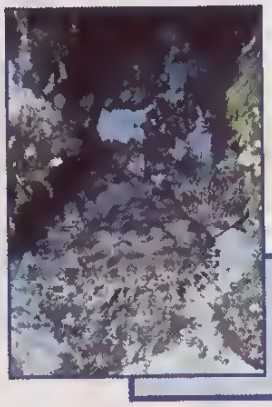
La base de données de *Pacifique* comprend plus de soixante-dix animaux marins, fidèles répliques de leurs congénères en chair et en arêtes. Au moment où vous devenez poisson, vous devez vous comporter comme votre modèle original, manger ce qu'il mange, trouver les poissons nettoyeurs qui vous délivreront des parasites et surtout éviter vos prédateurs. Et que vous vous nourrissiez de plancton, d'éponge, de corail ou de la chair de vos congénères, vous vous demanderez rapidement pourquoi l'expression « vie de chien » l'a emportée sur celle de « vie de poisson ».

À l'exception du grand requin blanc dont le prédateur est l'homme, absent dans le jeu, tous les autres poissons ont des ennemis dangereux. Dès que l'on devient poisson, on comprend que le meilleur moyen de leur échapper est de se cacher. Une grotte ou des algues hautes feront l'affaire un moment, mais il faudra bien sortir pour se nourrir. Si vous ne le faîtes pas, vous verrez vos niveaux d'énergie et de santé descendre de façon régulière... et tragique.

Pacifique permet au joueur d'incarner les uns après les autres les différents poissons grâce à des jeux dont le but est simplement de survivre suffisamment longtemps. Chaque écran peut être figé à tout moment et on dispose alors d'informations sur les plantes et les animaux qui y sont présents. Il est également possible d'obtenir des renseignements grâce à la banque de données, mais alors disons-le tout net, c'est du gâchis !

L'option la plus intéressante est le simulateur de Neptune intégré. Il est en effet possible de fabriquer son propre poisson en déterminant sa vitesse, son agilité et sa capacité de résistance suivant un budget de points donné. Sa forme sera alors déterminée par le programme, mais vous pourrez choisir sa couleur et lui conférer des aptitudes spéciales de défense comme un jet d'encre ou des piquants. Le *must* est d'être venimeux ! On peut alors se balader à côté des prédateurs sans risque. Là encore, plus vous survivrez et plus vous gagnerez de points pour améliorer vos caractéristiques.

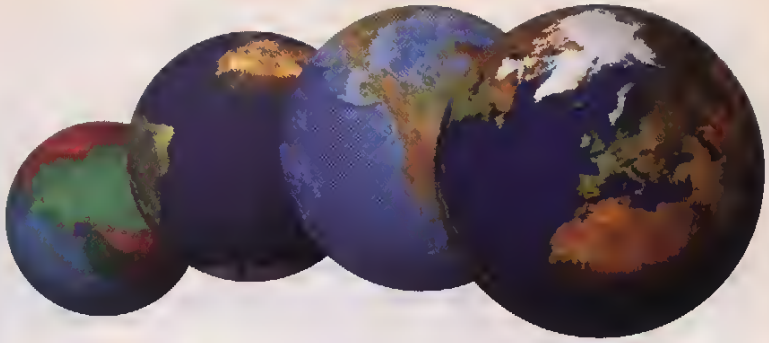
Laurent Guerder



Il nous a été impossible d'identifier ce poisson. Il a été croisé pour la dernière fois cet été, en pleine mer de corail dans les eaux australiennes. Si vous savez de quoi il s'agit, écrivez-nous. Merci d'avance !

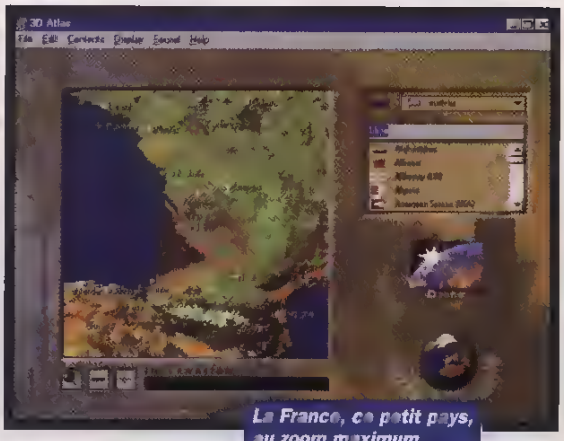
AFIS

Ce soft est l'exemple même de l'éducatif heureusement raté. Censé s'adresser aux individus de 8 à 14 ans, il va en fait intéresser et divertir tout le monde. Voici enfin du multimédia éducatif intelligent et qui va plus loin qu'un livre consacré au sujet en permettant d'expérimenter soi-même la capacité de survie d'un poisson. Le produit idéal pour tout comprendre sur l'équilibre écologique. Je t'en met combien, dis Jacquot !



Je me dirigeais vers la salle de test, la boîte de 3D Atlas sous le bras, lorsque j'entendis Cracker beugler : « Rhâââââ ! David teste un truc de 3D. C'est pas normal. C'est à moi, à moi, à moi. » « Cool », ai-je juste le temps de lui dire avant qu'il ne m'étrangle. « Ce n'est qu'un atlas géographique. Regarde : la terre est bleue... comme une orange ! »

- **GENRE : Atlas géographique.**
- **ÉDITEUR : ABC et Electronic Arts.**
- **LANGUE : Anglais.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 SX25, 8 Mo de RAM, lecteur de CD-ROM 2x, Windows 3.1, carte son, carte vidéo SVGA 256 couleurs.**
- **PRIX : Non communiqué.**



La France, ce petit pays, au zoom maximum.

Il y a le ciel, le soleil et la terre...

3D ATLAS

. jargon .

RACKER *(cracherus synthesis)* pèce rare dérivée de tre humain, vivant dans locaux de PCFuN. Le acker se nourrit exclusi- ment d'image de synthe- de préférence de la riété dite « 3DS »

12/20

- Le beauté des images.
- Le nombre de sujets abordés.
- Les lacunes dans les sujets abordés.

Intéressant, mais loin d'être exhaustif.

JE continuais ma description au Craker calmé. *« Tu vois, ça c'est le globe terrestre. Voilà sa représentation physique, et voici son aspect politique. Les jolies couleurs représentent des pays différents. Et si tu veux, tu peux zoomer, presque assez pour voir le Rainbow Warrior rempli de petits hommes verts. Attends, je te montre ».*

Et d'un clic de souris, je fais tourner le globe sur lui-même, dévoilant au Cracker subjugué l'autre face de notre planète nourricière. Je lui explique que l'on peut faire tourner le globe sur 360°, et voir ainsi la terre sous tous ses angles (enfin, façon de parler...).

Un grognement de contentement s'échappe des lèvres serrées du Cracker. Je décide de passer au niveau supérieur, pour voir s'il va suivre. *« Alors, en plus, tu peux faire tout plein de choses, telles que les recherches par pays, continent, écosystème, etc. En bref, des dizaines de façon de voir la terre et tout ce qui l'habite, grâce à des milliers de photos satellite. Et puis, tu peux aussi suivre comme si tu y étais l'évolution de la terre pendant les millénaires qui nous ont précédés, mais aussi ceux qui vont nous succéder... »*

Je sens le Cracker captivé. Un filet de bave s'écoule du coin de sa bouche, alors que ses yeux vitreux s'écarquillent encore plus. *« Encore des trucs à voir »*, me supplie-t-il de sa voix grailleuse. Je m'empresse alors de lui déballer la suite, à savoir : des dizaines de documentaires essentiellement écologiques, du développement de la couche d'ozone aux espèces en voie de disparition.

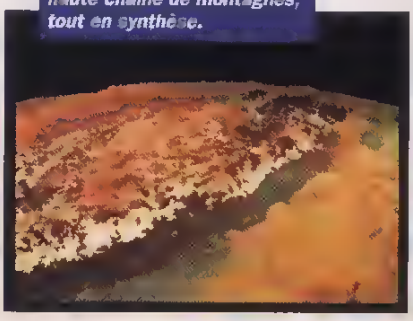
Mais que ce passe-t-il ? Je sens le Cracker s'agiter. Mais bien sûr ! Je viens de lui montrer une simulation d'un survol de l'Hymalaya en synthèse. Qu'ai-je fait ? Vite, je me dépêche de passer à autre chose avant qu'il ne s'énerve pour de bon.

Je lui montre en vrac les documents sur les grandes villes du monde, puis le fais jouer au « Tour du monde », pendant lequel il m'étonne, présentant une connaissance sans faille des drapeaux nationaux, et des questions géographiques.

Ça y est, il a l'air convaincu et j'ai réussi à sauver ma peau. La beauté des images et l'originalité de l'interface, ainsi que sa facilité d'emploi ont réussi à faire passer la légèreté des informations de *3D Atlas* qui regroupe bien des sujets, mais qui ne fait la plupart du temps que les effleurer.

La nuit tombe. Le Cracker s'endort, sa petite mimi- ne sur la souris et un sourire d'enfant sur les lèvres. Je referme derrière moi la porte de la salle de test, et le laisse dans ses rêves planétaires...

David Choquet



Un (bref) survol de la plus haute chaîne de montagnes, tout en synthèse.

Certains ont vraiment toutes les chances ! Voyez le sieur Barnes, du goût et... de l'argent ! Rageant de savoir tant de beauté réservée à un seul ! Mais je me vengerais. Qui sait, peut-être ma prochaine grille de loto... En attendant prenons un acompte avec ce CD-ROM.

- **GENRE : Vulgarisation artistique.**
- **ÉDITEUR : Corbis.**
- **LANGUE : Anglais.**
- **CONFIGURATION MINI. : Windows, 486 SX25, 8 Mo de RAM, toutes cartes son.**
  CONSEILLÉE : 486 DX66, lecteur de CD-ROM 2x.
- **PRIX : Environ 400 F.**

Un monde de sensations

A PASSION FOR ART

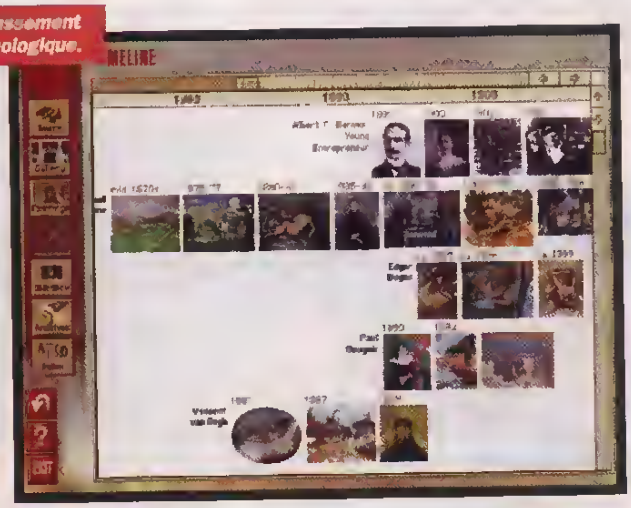
QUE seraient les espoirs des matins de notre existence sans la certitude de la réalité de la beauté, et la ferme intention de la dévoiler un jour, même au crépuscule de notre âge ? L'éditeur Corbis vient apaiser notre attente et asseoir le bien-fondé de nos convictions en rendant enfin disponible l'un des joyaux de l'art mondial, la collection privée Barnes. Il devient ainsi possible à tout un chacun de se croire un fugitif instant le maître de ces lieux enchanteurs et déambuler sereinement le long d'allées nimbées des fragrances de génies aujourd'hui disparus.

Commencée au début du siècle par un autodidacte fortuné, la collection s'est étoffée régulièrement de dizaines d'œuvres de peintres que la célébrité n'avait souvent pas encore effleurés. Renoir, Cézanne ou Matisse attendaient patiemment que l'aile majestueuse de la renommée estompe les brumes posées sur leur talent. Réunis au sein de la Fondation Barnes, ces tableaux incontournables dessillent aujourd'hui les regards avides de perfection braqués sur le moniteur. À l'instar d'un passionnant jeu d'exploration, ce logiciel nous propose un fascinant périple au sein des nombreuses salles de la Fondation exposant sur leurs murs les trésors picturaux de notre époque. Le confort du voyage égale l'originalité de la présentation. L'œil est sans cesse attiré par les chefs-d'œuvre accrochés et la main tremblante d'émotion hésite souvent sur le choix de la toile à admirer. Chaque clic sur l'une d'elles complète le ravissement en étayant les sensations par de nombreuses informations rendant plus vivantes encore ces créations.

Un résumé de la vie du peintre, de subtiles explications sur la singularité du sujet représenté ou de la technique utilisée donnent un sens nouveau à de vulgarisation de l'art. L'habileté du procédé est renforcée par la confrontation des données avec les propres documents de Barnes. L'excellente organisation des collectionneurs a permis de conserver les innombrables notes ou courriers du riche amateur.

Son goût pictural associé à son savoir artistique nous plonge dans les méandres insoupçonnés de la recherche de tableaux et de l'énergie nécessaire à leur obtention. Sa correspondance avec les peintres dévoile sa pas-

Le classement chronologique.



Tous les renseignements à portée de souris. Une recherche aisée et ergonomique.

Les couleurs rendent bien au passage sur le moniteur.

Elles n'étaient pas si belles cet été sur la plage!

Quelle richesse dans les options!

sion de l'atelier. Les explications sont émaillées d'un hypertexte à l'égal de l'originalité de la présentation. Plutôt que de renvoyer à d'ardes éclaircissements, il affiche en réduction d'autres toiles apportant un nouvel angle à la compréhension du thème traité. L'ergonomie du logiciel est sans faille. On peut afficher en vignettes classées par auteur l'ensemble des peintures possédées par l'autodidacte. Les recherches en sont ainsi facilitées et il est aisé de cerner les goûts de Barnes. Très attiré par le nu, sa collection essentiellement impressionniste est sans égale. Le défilé de la beauté, incomplet s'il ne caressait uniquement que le visuel, est intelligemment élevé au rang de l'émotion par le plaisir de la compréhension. On atteint presque le seuil de la sensation physique à la contemplation. D'ici que les musées soient interdits aux mineurs pour cause d'érotisme!

L'art n'a pas de langage, mais même si l'œil ne sait chanter les mots, il est regrettable pour nous que ce voyage se déroule intégralement en anglais. On a l'impression de passer à côté de passionnants détails et il subsiste l'amertume de l'incomplet au terme du périple. À quand une traduction? Éviterait-elle le comique involontaire du savoureux accent lors de la prononciation des noms français de peintres?

La richesse de la découverte est renforcée par l'index indispensable face à la pléthore de la collection. Trois cent quarante six toiles à classer, quel travail de titan! Décliné par artiste ou tableau il dévoile une réduction de l'œuvre au passage de la souris. Un simple clic renvoie à l'étude individuelle de l'original. Complété par une frise chronologique situant les acquisitions et les peintres et par l'exposé des archives et des faits saillants de la vie de Barnes, il constitue le point d'orgue de l'exhaustivité de l'étude.

Le *slide show* ajoute une touche de hasard au plaisir de l'œil. Quel dommage que les concepteurs n'aient pas osé enrober ces trésors de musique. Elle aurait pu bercer nos découvertes et rythmer notre émoi en réfutant Vinci qui pensait que la peinture n'est qu'une poésie muette! Mais qu'importe! Gardons le ravissement en occultant les manques et sachons rêver en se contentant du meilleur!

Alain Texier

Avis

Évitant d'ajouter uniquement une pierre supplémentaire à l'édifice de la vulgarisation artistique sur ordinateur, A passion for art constitue le nouveau socle que tout futur programme devra considérer comme étalon. D'une ergonomie sans faille, il fournit une intelligente introduction à la compréhension de la beauté. D'autant que la richesse de la collection Barnes offre un support inégalé pour l'étude de l'impressionnisme. On en ressort serein et confiant dans la pérennité du génie humain. Que pourrait-il advenir de sombre à une espèce capable de tels chefs-d'œuvre?

ATMOSPHÈRE

Remerciements posthumes. Du fond de leur retraite éternelle on peut deviner en tendant l'oreille les remerciements susurrés de Matisse ou Renoir face au travail accompli. L'aide de Barnes de leur vivant ne saurait les satisfaire si leurs œuvres restaient confinées et réservées au plaisir d'une élite restreinte. Le génie se nourrit de la reconnaissance du plus grand nombre et son universalité s'étalonne à la force de l'émotion du plus ignare de ses contemplateurs. Rendre aisée et disponible la découverte de cette collection s'apparente à un coup de pouce magistral à la vulgarisation culturelle. De quoi satisfaire Cézanne, génie exigeant des salons impressionnistes, trouvant tardivement la consécration après les dures critiques sur ce style trop fouillis pour les prétendus spécialistes picturaux de l'époque. Sachant dépasser les guerres opposant les canons de la beauté du début du siècle, le logiciel, en exposant l'émotion brute jaillie des touches judicieuses du pinceau met à portée de compréhension pour le plus grand nombre la joie de la découverte. Et même si, sans le savoir, la passion reste incomplète, cette agréable sensation étreignant la poitrine est la preuve que le futile dans l'absolu est indispensable. ◆

17/20

- Un voyage intelligent et esthétique.
- Où est la musique?
- Tout en anglais.

La découverte d'une collection privée inestimable.

ODA réitère l'excellent travail réalisé pour Le temps de Van Eyck. Cette fois, André Hatala et son équipe ont mis leur savoir-faire au service des Flamands, de Jérôme Bosch à Bruegel le Vieux. Un vrai bonheur pour les yeux et l'esprit.

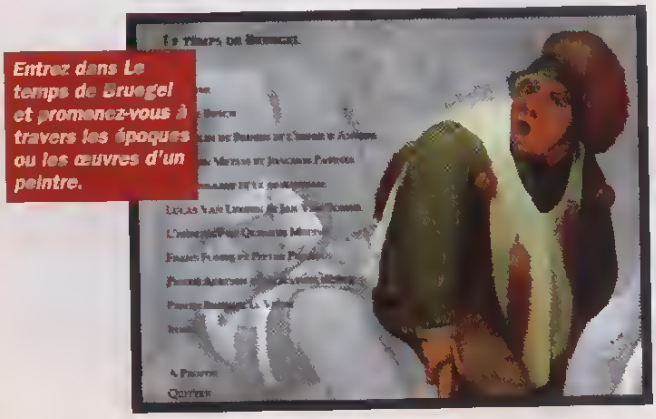
- **GENRE : Encyclopédie de peinture.**
- **ÉDITEUR : ODA laser Édition, avec RMN, le Crédit Communal et la participation de la communauté européenne.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 SX-25, Windows 3.1 et 8 Mo de RAM.**
- **PRIX : Moins de 400 F.**

Seize possibilités d'agrandissements pour Le jardin des délices de Jérôme Bosch afin d'apprécier toute sa richesse.

Les Flamands à portée de main

LE TEMPS DE BRUEGEL

A la différence des jeux, les CD-ROM « culturels » éveillent toujours une certaine méfiance dans le grand public. Après tout, est-ce que ça vaut vraiment le coup d'y mettre ce prix-là ? Le support CD apporte-t-il beaucoup plus de choses qu'un beau livre ? Eh bien, en ce qui concerne la série sur le peinture d'ODA Laser Éditions, dont *Le temps de Bruegel* est le deuxième titre, la réponse est claire : oui, ça vaut le coup !



Entrez dans Le temps de Bruegel et promenez-vous à travers les époques ou les œuvres d'un peintre.

La première raison tient dans la possibilité d'agrandir certains détails des œuvres. Dans un livre de reproductions, à moins d'examiner chaque partie à la loupe, il semble difficile de dénicher tout ce qui mérite attention. Avec le CD-ROM, aucun problème ! Prenons par exemple *Les sept péchés capitaux* de Pieter Bruegel. Ce tableau circulaire comporte une multitude de petites scènes placées autour d'une roue (la roue du destin) et qui représentent chacune un péché. Après avoir écouté l'excellent commentaire de François Lupu, on peut examiner à sa guise certains morceaux qui ont été présélectionnés.

Cela permet aussi de voir le haut du tableau à l'endroit, ce qui est appréciable... L'effet est saisissant car on découvre des éléments insoupçonnés et passionnants. Là le mouvement d'un corps, ici l'expression d'un visage ou un objet trop petit pour être remarqué. À chaque détail correspond un commentaire, souvent très enrichissant. Saviez-vous par exemple que chaque péché capital est puni par un châtiment spécifique, que les avares cuisent dans un chaudron, que les paresseux sont battus sur une enclume et que les femmes orgueilleuses se font manger le bas-ventre par un crapaud ?

L'autre intérêt spécifique au CD-ROM en général et à cette excellente série en particulier, c'est la navigation. D'un accès assez facile, elle devient presque naturelle dès que vous vous êtes un peu familiarisé au produit. Les textes rappellent le contexte historique dans lequel l'artiste a créé, et sont agrémentés des tableaux qui explicitent et complètent le propos. Vous pouvez donc, au gré de vos envies et de vos connaissances, lire tout le texte en examinant les œuvres (que vous pouvez afficher en plein écran), ou bien vous laisser entraîner d'un tableau à l'autre en suivant un thème (l'enfer, les jeux, etc.) ou un artiste de

On peut apprécier les peintres connus et en découvrir d'autres qui le sont moins comme Frans Floris.

Le contexte historique dans lequel a peint Jérôme Bosch est décrit et accompagné d'œuvres d'autres peintres qui aident à comprendre son œuvre.

Les proverbes flamands illustrés par Bruegel.

Les jeux d'enfants de Bruegel le Vieux accompagnés des remarquables commentaires de François Lupu.

Jérôme Bosch à Pieter Bruegel pour les plus connus, en passant par les plus obscurs Metsys, Van Cleve, Patinir, Gossaert, Van Leyden, Van Scorel, Floris, Aertsen ou Pourbus...

Les explications comportent plusieurs moyen d'accès : il y a l'introduction à l'artiste, puis le commentaire de l'œuvre que l'on peut consulter en cliquant sur le petit cercle qui s'affiche sous le tableau. Il nous informe de la manière dont a été reçu l'artiste (la mauvaise interprétation de Jérôme Bosch par les surréalistes par exemple), s'essaye parfois à des décryptages esthétiques (construction, lumière, lignes de fuite, etc.) et nous rend toujours un peu plus attentif. Il y a enfin le commentaire-légende que l'on peut consulter en examinant certains détails.

Cette multiplicité des moyens d'accès et le fait qu'il ne soient jamais imposés représentent un avantage considérable par rapport aux visites guidées de musées. On bénéficie d'explications passionnantes sans subir le rythme qu'impose un groupe. Et pour examiner les seize détails de l'incroyable *Jardin des délices* de Bosch ou les foisonnantes illustrations de proverbes flamands de Bruegel, il est clair qu'il faut prendre son temps !

CD-ROM *cultural* est donc un terme un peu austère pour un produit qui est surtout un support de découverte qui ne cesse d'aiguiser notre curiosité et notre soif d'apprendre. Car quelle joie immense, pour petits et grands, que de décortiquer une à une les saynètes des *Jeux d'enfants* de Bruegel, de s'émerveiller de notre proximité avec le Moyen Âge illustré par le peintre et d'apprendre qu'à cette époque les jeux (de cerceau, de tonneau-balançoire, de cheval-jupon ou de saute-mouton) étaient pratiqués par des adolescents, pour prouver justement qu'ils n'étaient plus des enfants !

Évidemment, l'émotion éprouvée depuis une œuvre ne peut se retrouver telle quelle devant un petit écran d'ordinateur. Mais la curiosité aiguisée par le CD-ROM n'est pas laissée en friche. Le temps de Bruegel nous permet de préparer un voyage à la découverte d'un artiste (du musée de Valenciennes à celui d'Anvers en passant par Lille) ou de se renseigner sur les œuvres disponibles dans tel ou tel musée de France, d'Europe ou des États-Unis. N'est-ce pas le rôle d'un vrai bon CD-ROM « culturel » ? Satisfaire la curiosité et donner envie d'aller plus loin...

Blanche Belleville

Avis **Comme Le temps de Van Eyck, Le temps de Bruegel nous a enthousiasmé. Pédagogique sans être bêtifiant, ce CD-ROM est un outil utile aux amateurs de peinture comme aux profanes de tous les âges. Il permet de découvrir cent vingt tableaux de peintres peu connus du grand public, comme Patinir ou Van Scorel, ou plus célèbres, comme Bosch et Bruegel. Sa navigation est simple, la qualité des reproductions satisfaisante et les commentaires très plaisants à lire ou à écouter. Un produit qui a assurément sa place dans toute « CD-ROMothèque » digne de ce nom.**

ATMOSPHÈRE

Dans un environnement marqué par les querelles religieuses, la peinture flamande de la fin du XVe siècle et du siècle suivant, est encore très imprégnée par les thèmes religieux. Le style de Memling et de Gérard David (présenté dans Le temps de Van Eyck) s'est essoufflé. Anvers a pris le pas sur Bruges en attirant à elle commerçants et artistes. Mais si ces thèmes sont explicites chez les « maniéristes hypergothiques » que sont Quentin Metsys, Van Cleve, Patinir ou Van der Leyden, ils prennent des aspects étonnants chez les artistes à forte personnalité que sont Jérôme Bosch et son cadet de 75 ans Pieter Bruegel.

Le premier illustre des thèmes comme l'enfer et le paradis ou la folie avec un foisonnement d'êtres étranges ou monstrueux tandis que Bruegel peint beaucoup de scènes populaires de la vie quotidienne. Mais que l'on ne s'y trompe pas, comme l'ont fait les surréalistes et comme il est bien tentant de le faire : ces artistes géniaux sont « modernes ». Mais ils parlent du Bien et du Mal, de la vie, de la morale et de la religion de leur temps. ◆

17/20

- Navigation.
- Reproduction.
- Commentaires.

- Quelques bugs de-ci delà.

À mettre dans toute CD-ROMothèque qui se respecte !

Voici le troisième volume de la collection Playtoons qui, avec les améliorations apportées, éradique les principaux reproches faits aux deux premiers volets. Cette fois-ci, l'enfant plonge dans un monde médiéval et l'intrigue mélange habilement ambiance d'époque et univers fantastique. À quelques détails près, Coktel Vision signe là une belle réussite.

- **GENRE : Éveil.**
- **ÉDITEUR : Coktel Vision.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 SX 25, 4 Mo de RAM, Windows, carte son, lecteur de CD-ROM 2x.**
- **PRIX : Moins de 400 F.**

Il est possible de voir toute l'histoire ou de revenir sur un chapitre.

Le Moyen Âge fait progresser la série

PLAYTOONS, LE SECRET DU CHÂTEAU

L'ENFANT découvre un dessin animé interactif et crée dans un second temps. L'action se déroule par séquences régulièrement interrompues. Il est alors possible de cliquer un peu partout pour déclencher des animations, de revenir en arrière, ou de poursuivre. Ici, la principale amélioration réside dans l'interactivité. Les animations déclenchées ont presque toujours un rapport avec l'histoire, donnent des indices sur ce qui va suivre et aiguisent ainsi la curiosité de l'enfant qui s'implique d'avantage dans l'intrigue. L'action à proprement parlé ne peut être modifiée, dommage mais c'est le parti pris de départ.

L'autre amélioration notoire, c'est qu'il est possible de faire disparaître dès le début, les textes qui apparaissent à la fin de chaque séquence et n'apportent rien à l'histoire. Si l'enfant opte pour leur présence, un *karaoke* de lecture est possible (décidément c'est la mode).

Je ne cache pas mon hostilité à cette démarche où la prosodie de la phrase est malmenée et va à l'encontre de toutes les pratiques récentes d'apprentissage de la lecture. Mais comme c'est facultatif...

Le module de création a également été revu. Le système de sauvegarde a été amélioré ainsi que l'aide et l'enregistrement de la réalisation. Je rappelle le principe : l'enfant choisit son décor puis place des objets et des personnages souvent animés. En enregistrant, on peut déplacer les personnages qui en se rencontrant ou en touchant un objet déclenchent une animation. Ce passage et l'enregistrement de plusieurs écrans de dessin animé reste quand même assez fastidieux. Par contre, il est maintenant possible d'ajouter un fond sonore adapté à la scène et même d'enregistrer son propre commentaire. En théorie, on peut donc réaliser un dessin animé complet même si dans la pratique ce n'est pas si simple surtout pour un enfant de 7 ans.

Autre nouveauté, un texte sur fond de parchemin peut être ajouté sur la scène. L'enfant doit trouver une annotation qui s'accorde à la scène. Le procédé est pédagogiquement intéressant même si un correcteur aurait été le luxe absolu. Je trouve l'outil de création très intéressant, il permet de prolonger intelligemment la vie de l'histoire en retrouvant les lieux et les personnages, il développe la créativité et il est possible de mixer les différentes histoires de la série.

Stéphane Kauffmann

AVIS **Globalement, j'ai été enchanté par ce logiciel. L'histoire m'a vraiment plu ainsi qu'aux enfants qui l'ont essayé. L'animation et les graphismes sont parfaits, on se retrouve face à un dessin animé de grande qualité. Les voix sont en progrès mais toujours un peu «gnan-gnan». Les améliorations, et notamment l'exclusion du texte, vont dans le bon sens mais par pitié arrêtez ces karaokes pour apprendre à lire ! L'outil de création est également en progrès, ici les innovations pédagogiques textuelles et sonores me semblent tout à fait fondées. Il faudrait encore faire un effort dans le prochain épisode pour rendre l'animation plus ergonomique, moins fastidieuse et plus pertinente, mais c'est déjà du très joli travail.**

La situation est désespérée.
Ces animations sont déclenchées à la souris.
Le château va être pris par les hordes barbares.
Mais soudain...
Créons maintenant notre propre dessin animé.
Pour commencer, il faut choisir un décor...
... puis placer les objets...
... et enfin les personnages.
la bataille faisait rage et l'issue était incertaine mais les forces magiques du château s'apprêtaient à intervenir.
Voilà, tout est prêt.
Vous pouvez ajouter du texte.
Il est temps de commencer l'enregistrement avec des animations.
16/20
•L'histoire.
•La réalisation.
•Les karaokas de lecteurs.
•L'ergonomie de l'outil d'animation.
Découverte, création et imaginaire : un cocktail réussi.

Quel homme n'a jamais frémi en entendant LA Marilyn susurrer « I wanna be loved by you, just you... », ou n'a jamais senti son cœur s'arrêter devant la grâce et le sex-appeal incontournable de l'envoûtante Norma Jean Baker ? Quelle femme n'a jamais rêvé d'être à sa place pendant ses premières années de gloire ? Vous tous, soyez heureux : Marilyn is back sur CD-ROM.

De Norma Jean l'insouciente à Marylin la dépressive, elles sont toutes là.

- **GENRE : Biographie.**
- **ÉDITEUR : Corel.**
- **LANGUE : Anglais, allemand.**
- **CONFIGURATION MINI. : 386, Windows 3.1, 8 Mo RAM, lecteur de CD-ROM 2x, carte son comp. SB.**
- **PRIX : Moins de 400 F.**

Le menu : sobre, clair et détaillé.

Poupoupidou Pou !

BERNARD OF HOLLYWOOD'S MARILYN

BRUNO Bernard comptait parmi les plus grands photographes hollywoodiens des *sixties*. Il a entre autres suivi Marilyn Monroe pendant toute sa carrière. Leurs rapports devinrent vite amicaux, voire confidents. Bernard, après la mort de la star, rassembla photos et conversations dans un journal, devenu *best-seller*, qui sert aujourd'hui de base au CD-ROM de Corel.

La vie de Marilyn est découpée en six chapitres, de son enfance à sa mort, en passant par le début de carrière, la gloire, les problèmes et les scandales, et le retour sous les *sunlights*. Les textes sont un mélange de résumés du livre de Bernard et d'extraits de son journal, ces derniers étant aussi récités.

Pas d'hypertexte pour ce produit, mais des icones en bordure de texte permettent d'accéder à, suivant le cas, des vidéos, des anecdotes ou un historique. Chaque page est accompagnée d'une photo, sur la moitié de l'écran, dont beaucoup sont légendées. Une présentation sobre et claire permet à chacun de naviguer sans difficulté dans le *soft*.

Une musique entraînante met dans l'ambiance de l'époque. Les photos sont de bonne qualité, en revanche les vidéos sont médiocres. Certes, les documents datent des années 60, ce qui peut expliquer la qualité médiocre des images, mais pas les arrêts intempestifs et les saccades incessantes, surtout pour des vidéos en noir et blanc, le tout sur Pentium avec 16 Mo de RAM.

Bernard of Hollywood's Marilyn serait une très bonne base de données sur l'actrice si les documents étaient plus nombreux : seuls une centaine de photos et quatorze films sont disponibles. Les vidéos sont tirées de documents d'époque : tournages, interviews, concerts (dont l'inoubliable *« Happy birth-day to youuuu, mister Presi-dent »* pour l'anniversaire de Kennedy) mais pas le moindre extrait de film. On retrouve la même lacune dans l'album photo.

En effet, la carrière cinématographique de Marilyn est plus que survolée, ce qui à mon sens est un comble pour une biographie de star hollywoodienne. On trouve certes un glossaire des vingt neuf films tournés par Marilyn, mais pratiquement rien de plus. Mais bon, espérons que les fans connaissent les films par cœur, et que cela ne les intéresse pas, même si je n'y crois pas trop...

David Choquet

12/20

- Marilyyyyyyyyyyn !!!
- Textes intéressants.
- Pas d'extraits de films.
- 10 vidéos et 100 photos, c'est court.

La biographie est captivante, mais le multimédia est mal exploité.

ALL-MOVIE GUIDE

13/20

- **GENRE : Base de données cinématographique.**
- **ÉDITEUR : Corel.**
- **PRIX : Moins de 500 F.**

Gigantesque.

Pas d'extrait ou de photo de film.

Un catalogue de films presque exhaustif.

Corel vient de mettre sur le marché la plus grande base de données informatique sur le cinéma. Cracker et moi avons tenté pendant trois heures de le coller, en vain : plus de 90 000 films y sont répertoriés, de toute origine et de tout genre, du film d'auteur danois au dessin animé japonais, avec tout de même une préférence pour les productions américaines. La recherche par titre, genre, réalisateur, acteur, année, récompenses, etc. est très complète, même si elle commet – rarement – des erreurs (ex. : Paul Verhoeven, réalisateur de *Robocop* et *Basic Instinct*, né en 1938, serait aussi réalisateur d'un film en 1940 !?!).

Deux petits jeux viennent agrémenter le produit, un *quiz* des plus classiques, et un jeu de mots croisés sur le cinéma. Peu de documents multimédias sont disponibles : des photos d'acteurs et de réalisateurs, ainsi que quelques interviews filmées ne font pas oublier l'absence totale d'extraits ou même de photos de films. Quand on y regarde de près, *All Movie Guide* est un grand catalogue, grâce auquel, si vous vivez aux USA ou au Canada, vous pouvez acheter directement *via* modem le ou les films de votre choix en cassette vidéo. Bizness-bizness, quoi... ◆

D. C.

LA TÉLÉVISION PASSÉ, PRÉSENT, AVENIR

9/20

- **GENRE : Guide et éducatif sur la télévision.**
- **ÉDITEUR : Ed. MAM.**
- **PRIX : Moins de 200 F.**

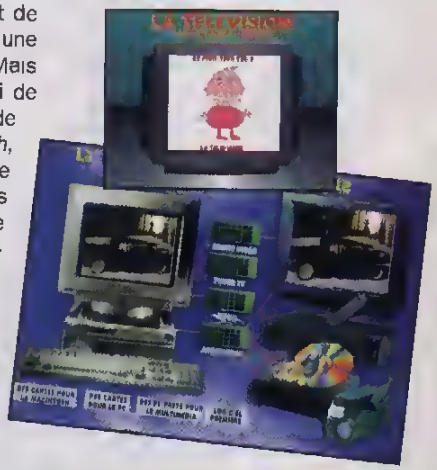
Didactique.
En couleur !

Pas assez fun.
Où est Jean Kéhain ?

Sur ce Pierre je télécrai mon Église (catholique et CD-ROMaine).

Que faites-vous quand vous n'êtes pas devant votre micro ? Vous regardez la télévision bien sûr ! Grâce à ce CD, vous allez pouvoir conjuguer vos deux passe-temps les plus cathodiques. Écran, quand tu nous tiens... Et en ce moment, la télé aime bien se regarder le nombril. On dirait même qu'elle vient de découvrir qu'elle possède une histoire. Notre histoire ? Mais ici, point de Nounours ni de Colargol, ce CD, second de la collection *CD High-tech*, aborde l'aspect technique du petit écran depuis ses débuts jusqu'à la télé de demain. À l'aide de schémas illustrés et d'interviews de spécialistes, les nouvelles technologies sont passées en revue, câble, satellite, son nicam et bien sûr la télé interactive de demain et ses rapports avec l'informatique. Bien que bénéficiant d'une réalisation correcte et d'un bon rapport qualité/prix, ce CD risque de ne pas intéresser grand monde à cause de son positionnement. À la croisée du guide d'achat, avec les derniers modèles des grands constructeurs, et de l'éducatif technique sur la télévision, il n'est sauvé que par la présence de l'incontournable Pierre Tchernia quand il s'agit de télévision. On préfère le voir ici qu'en faire valoir de Arthur... ◆

L. G.



INACCESSIBLES PARADIS : GAUGUIN, BAUDELAIRE, TCHAÏKOVSKI

14/20

- **GENRE : Délire intello-culturel.**
- **ÉDITEUR : Arborescence.**
- **PRIX : Moins de 250 F.**

Réalisation.
Richesse.

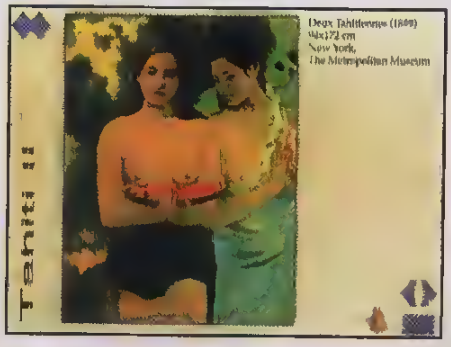
Le choix des trois artistes.

À quand un Chirac, Hiroshima, Greenpeace ?

Après *Monet, Verlaine, Debussy* et *Matisse, Aragon, Ravel*, voici le troisième tryptique édité par Arborescence regroupant un peintre, un poète et un musicien. Mais peut-être l'aviez-vous deviné à la lecture des noms cités plus haut... Autant l'avouer tout de suite, cette fois je ne suis plus d'accord avec le choix proposé. Bien sûr, Tchaïkovski et Gauguin étaient contemporains, mais écouter *Souvenir de Florence* en regardant des Bretonnes à coiffe ou *Le lac des cygnes* en admirant des paysages polynésiens m'a déstabilisé. Et que vient faire Baudelaire dans cette galère ? Ce sont tous les trois des artistes maudits apprend-on dans le *soft*. Certes ! Disons que ce peut être l'occasion de redécouvrir chaque artiste à l'épreuve des autres...

Et pourtant, je le reconnais d'autant plus volontiers, la qualité de la réalisation est comme toujours optimale, les liens hypertextes sont nombreux, la recherche est facile et les explications techniques sur les tableaux sont passionnants. Alors malgré tout, ne le ratez pas, au pire comme moi, vous profiterez des artistes de ce CD l'un après l'autre. Mais au diable les mariages arrangés ! Pour un bonheur complet, lisez *les Lettres d'Dviri* de Gauguin. ◆

L. G.



Recevez-les !

Gratuitement !

NOUVEAU !

Terminal Velocity : Apogee Software

Highway Hunter : Safari Software

Doom : ID Software

ALIEN DOOM

One Must Fall : Epic MegaGames

Heretic : Raven Software et ID Software

Rise of the Triad : Apogee Software

Blake Stone : Apogee Software

Descent : Interplay

Brix : SAV Creations

Dr. Riptide : Windstorm Software

Jazz Jack Rabbit : Epic MegaGames

Alien Carnage : Apogee Software

Wacky Wheels : Apogee Software

Xargon : Epic MegaGames

Duke Nukem II : Apogee Software

CD-ROM HOT Volume 2

CD-ROM HOT Volume 4

Faites votre choix sur le **3617 DHA2** et recevez les meilleurs titres du moment, **GRATUITEMENT !!!**

Seules les demandes effectuées par Minitel seront prises en compte... Vous ne payez QUE le prix de la communication* ! Envoi sur disquette HD (jeux), sur CD-Rom Mac/PC (animations soft et hot)

3617 DHA2

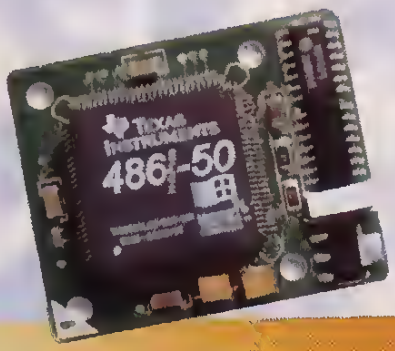
NOUVEAU HOT Vol. 4 !!!

OPTIMISEZ

Stéphane KAUFFMANN

Bonjour à tous,

COMME vous, nous avons eu un peu de mal à revenir de vacances et avant d'entamer les hostilités avec une rentrée qui va bouleverser quelques-unes de nos habitudes PCistes, ce numéro contient encore des relents de l'été et la rubrique n'y a pas échappé. Heureusement, l'arrivée de certains jeux décoiffants nous aide à passer ce cap difficile, et il était donc grand temps de faire le point sur cet accessoire vital qu'est le joystick. Nous nous excusons quand même auprès des manettes de jeu pour le traitement que nous leur avons fait subir. Par ailleurs, toujours au service du lecteur, nous vous avons déniché un vrai scanner à plat à tout petit prix pour que la photo qui prouve que vous avez bien marché sur la lune au mois d'août soit crédible. Afin que tous ces plaisirs ne soient pas gâchés par quelques fâcheuses contrariétés chères à l'informatique, nous entamons ce mois-ci une série sur la réparation des dégâts, avec en introduction la récupération des fichiers.



Make-it 486

VOILÀ une idée qu'elle est bonne ! Vous avez un vieux 286 ou 386. Le franc symbolique qu'on vous propose pour son rachat vous désespère quelque peu. Alors bonne nouvelle : pour peu que votre processeur ne soit pas soudé vous allez pouvoir le transformer en 486. Cela s'appelle Make-it et coûte environ 1 000 F. La transformation vous permettra d'obtenir au mieux un 486 DX2-50 ce qui remet votre machine dans le coup pour des applications pas trop gourmandes tout de même.
Le produit est distribué en France par Paris Sud, tél. : (1) 69 81 20 20. ◆

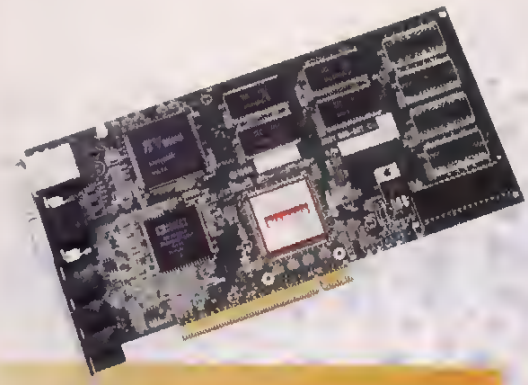
Digidesign Session Software

ET si on vous parlait aussi des Rolls dans PC FUN ? À force de chercher des cartes sons à moins de 47 F, on en oublie que des choses TRÈS professionnelles existent pour moins cher que votre Pentium. C'est le cas de la carte Audiomedia II qui vaut tout de même ses 10 800 balles et qui se trouve accompagnée d'un *soft* pro (qui vaudrait 1 900 F si vous l'achetiez à part). Tout ce petit monde est fait pour Windows d'un côté et pour *bus* PCI de l'autre. Et pour une fois, on dispose d'entrées/sorties directement numériques en plus de leurs convertisseurs très haute qualité.
La carte vous permet de lire quatre pistes pendant qu'on en enregistre deux autres. Le logiciel dont le paramètre saillant est de vous offrir une vraie égalisation paramétrique, vous fournit par ailleurs toutes les fonctions d'un studio de production multimédia, pour le son, du moins...
Digidesign est l'un des pionniers du *hardware* informatique musical dans le monde Apple, et propose depuis des années un système huit pistes pour PC : le Session 8. Leur distributeur chez nous, c'est SCV, tellement connu dans le milieu du son que c'est eux qui ont repris la distribution du *Cubase* de Steinberg... ◆

... TÉLEX ...

Votre PC vous parle ou plutôt relit ce que vous écrivez. AB Soft propose pour moins de 600 F **un logiciel qui lit** en français les textes et les chiffres après saisie ou durant la frappe. Une version multilingue sera également disponible en anglais, espagnol et allemand pour moins de 1 200 F. Le logiciel s'accommode de toutes les cartes sonores et des principaux logiciels Windows. En outre, il est possible de choisir l'intonation et le débit.

Orchid se décide à son tour à construire une **carte graphique** autour du processeur **S3 968** intégrant une accélération vidéo. La Fahrenheit Providéo 64 permet une lecture semi-soft des vidéo MPEG. Le 968, surtout efficace sous Windows, est destiné aux applications graphiques exigeantes. Ce sera surtout l'optimisation du driver qui peut ou non faire la différence, à vérifier. Proposées en 2 Mo ou 4 Mo de VRAM à respectivement moins de 3 000 et 4 500 F, le prix semble quand même élevé par rapport à la concurrence.



Diamond Edge 3D

LA société américaine bien connue pour ses cartes graphiques a décidé de s'occuper sérieusement du jeu sur PC et on ne peut que l'en féliciter. La carte Edge 3D intègre une carte graphique accélératrice traditionnelle performante, des fonctions d'accélérations 3D, une accélération vidéo et un module son à technologie Wavetable. Voilà de l'intégration sérieuse !

Pour la partie 3D, Diamond affirme que les jeux pourront bénéficier d'une assistance notoire permettant de réduire considérablement la charge du processeur central et permettant ainsi le développement de simulateurs de vol en haute résolution fluide. L'accélération vidéo promet des possibilités de vidéo plein écran jusqu'à trente images par seconde.

Bien sûr, il reste à voir dans quelle mesure tout cela sera supporté et quel sera le résultat final. Disponible en 1 ou 2 Mo de DRAM ou VRAM, le premier prix en 1 Mo devrait se situer aux alentour de 2 000 F.◆

NU Sound

ORCHID annonce une nouvelle carte son alliant technologie Wavetable et écoute spatiale 3D. La Nu Sound PnP est une carte 16 bits stéréo avec une Wavetable de 1 Mo de ROM, l'effet 3D et des interfaces lecteur CD IDE et Panasonic. Compatible Sound Blaster (SB), SB Pro et General MIDI elle satisfait aux exigences de compatibilité pour les jeux (mais pas d'émulation SB 16). Par ailleurs, elle est Windows 95 compatible et donc en principe *Plug and Play*. Disponible aux environ de 1 600 F, l'offre semble alléchante, reste à vérifier la qualité. En parallèle une version Nu Sound studio disposera de 4 Mo de ROM Wavetable, une interface SCSI, des effets *chorus*, *reverb*, *flange* et *delay*, et d'une possibilité d'enregistrer des sons en RAM. Son prix avoisinera les 2 000 F. ◆

... TÉLEX ...

Creative Labs se lance dans le **6x**. Le géant du son a décidé de fabriquer ces propres lecteurs de **CD-ROM** dont des sextuples. La production est en train de démarrer et les premiers tests devraient suivre sous peu.

Primax, qui nous épate toujours par de nouveaux accessoires se lance dans les **haut-parleurs**. Trois paires d'enceintes sont au menu avec des prix variant de 300 à 600 F suivant leur capacité. Avec amplificateur intégré et contrôle du volume, des basses et des aigus, ils sont bien sûr prévus pour un usage informatique et donc blindés contre le parasitage. Seule une écoute pourra permettre un jugement. Je ne vous rapporte pas le nombre de watts annoncé car les chiffres allant dans les centaines me feront toujours autant rire.

Windows 95 arrive. Nous devrions être en mesure de tester la version définitive dès le début septembre. Comme promis, nous attendrons cette version pour porter un quelconque jugement, donc et si tout va bien (du côté de chez Microsoft) un dossier de PCFuN – c'est-à-dire orienté consommateur – devrait figurer au sommaire du prochain numéro. Ceci dit vous trouverez dans le Forum quelques infos intéressantes sur les développements des jeux.

Serial Players

21 JOYSTICKS À ABATTRE

Le joystick, c'est l'arme indispensable du joueur digne de ce nom. Bien souvent, sans lui, point de salut ! Nous avons envoyé deux de nos agents enquêter au péril de leur vie auprès de 21 joysticks. À vous de choisir celui que vous adopterez et malmènerez pendant des heures et des heures de jeu passionnées.

LE léger bourdonnement me réveilla immédiatement. La jeune femme enroulée dans les draps de satin continuait à dormir à mon côté, un sourire comblé sur ses lèvres pulpeuses. M'extirpant élégamment du somptueux lit de l'hôtel, je pris le briquet chromé sur la table de nuit. Je fis taire le bruit en tirant sur la mèche, reliée à un téléphone miniature hypersophistiqué caché dans le boîtier, tout en me dirigeant dans la salle de bain. Je m'éloignais de ma compagne d'une nuit, autant pour ne pas troubler son sommeil que pour garder ma communication secrète.

Comme je m'y attendais, Numéro Un était au bout du fil. *« Monsieur D., vous devez revenir immédiatement au central pour prendre connaissance d'une mission code rouge. Vous aurez plus de détails sur place, où votre partenaire vous attendra. Vous le reconnaîtrez par le système H2. Terminé. »* Après m'être rapidement habillé, j'abandonnais Hawaï et ses charmantes autochtones pour Paris. Mon partenaire, Monsieur S., m'attendais place de la Concorde. Il me fut facile de le repérer : il portait des palmes (c'est le système H2). Rapidement, il m'explique notre mission : le Maître-joystick a encore frappé. Aucun jeu n'est épargné, il les massacre tous, avec l'aide de ses acolytes. Notre mission est de le débusquer et de savoir qui il est. Nous devons de plus établir la liste de ses complices, leurs points faibles et leurs forces. Mais par où commencer ? Nous décidons de faire un tour dans une sombre salle d'arcade, leur repaire favori... ◆

Nous tenons à signaler qu'aucun joystick ou joypad n'a été blessé pendant le tournage de ce test. Toute ressemblance avec des joysticks et joypads vivants ou morts serait un véritable coup de pot.

PC Optix

Quatre bonnes ventouses stabilisent ce *joystick* au socle assez large, que décorent deux molettes, une pour le *Throttle*, l'autre pour l'*autofire* (pour ce dernier, un bouton aurait suffi, mais c'est pour le *look*). Les quatre boutons du manche sont assez mous, et le bouton du haut est assez difficile d'accès, de par sa petite taille et sa hauteur. La calibration se fait par un programme assez performante. Le PC Optix semble solide, et tout à fait adapté à la majorité des jeux, avec une légère préférence pour les simulateurs et les *shoot'em up*.

PC Optix de Quickjoy.
Moins de 300 F.

La pénombre de la salle de jeu nous rend méfiants. Une fumée âcre nous prend à la gorge et nous pique les yeux, alors que nos narines sont envahies par l'odeur de sueur. Des centaines d'inconnus, en *jeans* et *tee-shirts* sont affalés devant des consoles de jeu. Après quelques minutes d'observation, nous en repérons un, caché derrière un *flipper*. Nous nous approchons prudemment. Hélas, le sagouin a l'oreille fine et l'œil vif, et nous repère illico ; il faut dire aussi que nous sommes les seuls habillés d'un costume trois pièces.
Il lance un cri d'alarme, et trois de ses congénères surgissent devant nous. Deux joueurs contre quatre *joysticks* : le combat ne dure pas longtemps. Je brise le manche de l'Analog Edge d'un coup d'auriculaire, après l'avoir facilement désorienté (ses molettes de calibrations sont déficientes) et explose le PC Flight Pro en soufflant dessus, alors que Monsieur S. se bat vaillamment contre le Starfighter 5. Mon partenaire semble avoir des difficultés à le bloquer. Il faut dire que c'est un *pad* deux boutons, et que sa prise en main est loin d'être exemplaire. Il réussit tout de même à s'en débarrasser d'un coup de dents dans le câble, alors que j'achève le Mach 3 en l'éclatant contre le sol, après l'avoir attrapé par son tout petit cou. Mais pas de victoire trop hâtive : nos adversaires n'étaient que des sous-fifres. ◆

Mach 3

Calibrage : Excellent.
Ergonomie : Pas gênante.
Précision : Assez bonne.
Solidité : C'est du solide, du vrai (j'en ai encore mal).
Stabilité : Bonne mais il ne faut pas être violent.
Look : Pas beau du tout.
Utilisation : Tout et rien.

Inutilisable, mais solide et avec un très bon calibrage.

Analog Edge 2

Calibrage : Mauvais (décentrage très rapide).
Ergonomie : Bonne.
Précision : Bof.
Solidité : Très moyenne (1 s de combat).
Stabilité : Moyenne (4 ventouses pas très collantes).
Look : Classico-phallique lisse.
Utilisation : Arcade.

Un petit joy sans aucune prétention.

Starfighter 5

Calibrage : Moyen.
Ergonomie : Moyenne.
Précision : Moyenne.
Solidité : Bonne (mais il ne sait pas se battre).
Stabilité : On t'as pas dit que c'était un pad ?
Look : OVNI.
Utilisation : Arcade.

Pad quoi s'énerver.

PC Flight Pro

Calibrage : Moyen.
Ergonomie : Moyenne.
Précision : Mauvaise.
Solidité : Ridicule (aussi solide qu'un œuf).
Stabilité : Excellentes ventouses.
Look : Classico-phallique.
Utilisation : Tout et rien.

Ni solide ni précis, mais indéloogeable

Comparatif

NOTRE combat ne fut pas vain : nous pûmes convaincre un de nos adversaires encore conscient de nous dire où trouver leur *boss*. L'information aussitôt reçue, nous nous envolâmes pour la base cachée au cœur des îles du Pacifique sud.
Nous voici donc parachutés en pleine nuit sur l'île de Batondjoâ, près de la Nouvelle-Zélande. Nous atterrissons aux abords d'une gigantesque cascade d'eau dont le bruit grondant couvre nos paroles. Rapidement, nous nous apercevons que nous sommes bel et bien au bon endroit. Quatre *joysticks* surveillent l'île depuis le pont enjambant la rivière, à vingt mètres en aval de la chute d'eau.
Le Python 5, le PC Commander et le Gamestick discutent, sans se soucier de ce qui les entoure. Ils faut dire qu'ils se ressemblent, les bougres : deux boutons, des ventouses, tout pareil. Alors que, plus loin, le Flightmax est, lui, à son poste. Nous nous approchons en silence afin de le surprendre. Monsieur S. l'éclate contre un rocher. Nous sautons sur les trois insouciants et réussissons à les jeter à l'eau avant qu'ils n'aient le temps d'appeler à l'aide. Au loin, dans la jungle, nous apercevons l'entrée d'un *bunker*. Cette fois, nous sommes sur la bonne voie. ◆

PC Trackstick

Ce *joystick* possède les mêmes capacités que le PC Optix, à une différence près : un *trackball* trône au faîte du manche, entre deux boutons de tir, remplaçant le troisième bouton ! En effet, le Trackstick peut aussi se brancher sur le port souris, et remplacer votre rongeur préféré. Seulement, c'est plus proche du gadget que de l'utile : le *trackball* est tout petit, semble fragile, et n'est vraiment pas aisé d'utilisation sur un *joystick*. Pour ceux qui aiment les gadgets !
Trackstick de Quickjoy.
Moins de 350 F.

10/20

Firestorm Gamestick

Calibrage : Moyen.
Ergonomie : Bonne, sinon pour le bouton du haut.
Précision : Moyenne.
Solidité : Moyenne.
Stabilité : Excellente (4 ventouses).
Look : Classico-phallique.
Utilisation : Tous types de jeux.

Un joystick classique et honnête.

14/20

Python 5

Calibrage : Moyen.
Ergonomie : Bonne.
Précision : Moyenne.
Solidité : Bonne.
Stabilité : Très bonne (4 super ventouses).
Look : Classico-phallique.
Utilisation : Arcades.

Le petit dernier de la lignée classique Quickshot, mais en version digitale.

11/20

Flightmax

Calibrage : Bon.
Ergonomie : Bonne.
Précision : Bonne.
Solidité : Excellente (mais ne résiste pas au granit).
Stabilité : Un bon grand socle bien stable.
Look : Borfff.
Utilisation : Simulateur de vol.

Un bon joy pour la simulation.

13/20

PC Commander

Calibrage : Moyen.
Ergonomie : Moyenne.
Précision : Moyenne.
Solidité : Moyenne (n'est pas amphibie).
Stabilité : Excellente (super ventouses).
Look : OVNI phallique.
Utilisation : Tous types de jeux.

Un joystick moyen et honorable

12/20

Flightstick

Calibrage : Tres bon.
Ergonomie : Moyenne.
Précision : Bonne.
Solidité : Très bonne (a résiste 15 secondes à l'étranglemant).
Stabilité : Moyenne.
Look : Sage.
Utilisation : Simulateur de vol.

Moins bien que le Pro, mais tout à fait honnête.

15/20

Wingman

Calibrage : Excellent.
Ergonomie : Super pour un droitier.
Précision : Nickeeel.
Solidité : À toute épreuve (sacré bagarreur).
Stabilité : Très bonne
Look : On s'y croirait.
Utilisation : Simulateur de vol.

Pour la simulation essentiellement

15/20

Wingman extreme

Calibrage : Excellent.
Ergonomie : Super pour un droitier.
Précision : Acceptable.
Solidité : À toute épreuve.
Stabilité : Très bonne.
Look : On s'y croirait encore plus.
Utilisation : Simulateur de vol.

Très proche du Wingman, sinon un problème de débattement a gauche tres ennuyeux.

10/20

Firestorm Remote

Calibrage : Pas génial.
Ergonomie : Moyenne.
Précision : Moyenne.
Solidité : Bonne (nous a cassé le crâne).
Stabilité : Ben... c'est un pad.
Look : Boomarang.
Utilisation : Arcade.

Un pad moyen. Sympa, le système infrarouge (jusqu'a six metres sans probleme).

13/20

L'ENTRÉE du *bunker* ne semble pas gardée. Nous déconnectons la serrure électronique avec la pince à cheveux de Monsieur S., et la lourde porte métallique s'écarte dans un imperceptible chuintement. Nous avançons dans l'ombre. Soudain, une alarme se déclenche, et nous sentons des câbles s'enrouler autour de nos cous. Alors que nous nous débattons, les néons s'allument, et nous pouvons voir nos agresseurs : le Wingman et le Wingman Extreme nous enserrent, aidés du Flightstick, alors que les jumeaux *pads* Firestorm à infrarouges surgissent du couloir.

Nous sommes en mauvaise posture. Je réussis à me dépêtrer de l'emprise du Wingman Extreme grâce à son débattement gauche, son principal point faible, tandis que Monsieur S. écrase les deux boutons de tir du Wingman tout en *shootant* dans le Flightstick. Nous sentons les câbles se détendre. Mais il est trop tard. Les *pads* sont sur nous, et nous tirent dessus, pas avec leurs deux boutons classiques, mais avec leurs deux boutons de tir rapide. Nous nous évanouissons sous le choc... ◆

Sidewinder Pro, la révolution

Décidément Microsoft apparaît là où on l'attend le moins ! La division Home lance en octobre un *joystick* de simulation révolutionnaire, et ce n'est pas un poisson de septembre (d'ailleurs il y a la photo, certes aux vues du dossier ce n'est peut-être pas une preuve). Le Sidewinder Pro ne fait plus appel à des potentiomètres mais à un procédé digital optique beaucoup plus précis, fiable et rapide. Sous Windows 95, les jeux directement programmés pour, auront un temps de réponse manette deux fois plus court qu'un jeu DOS, donc de meilleures sensations et plus de fluidité.

En attendant, le Sidewinder Pro émule aussi bien le Flight Stick Pro et le Thrustmaster pour les jeux existants et apporte un gain très net en précision. Mais le trait de génie des ingénieurs, c'est l'intégration du palonnier. En effet, la manette se tourne de droite à gauche, en combinant donc inclinaison horizontale et rotation le vol se fait enfin de façon réaliste avec un seul *joystick*. L'ayant essayé brièvement sur *Flight Simulator 5*, la combinaison est tout à fait jouable et avec un peu d'habitude sûrement très efficace. Sinon, il dispose également d'une manette des gaz, d'un chapeau chinois (plat, mais bon tout le monde comprend) pour les vues et de huit boutons. La réalisation semble très convaincante, à la fois solide avec des boutons très agréables, et une résistance idéale du manche : qualité Microsoft en somme ! Test complet dans le prochain numéro.

NOUS nous réveillons dans une salle sombre, chichement éclairée par deux ampoules qui se balancent au plafond. Nous devons certainement être surveillés car aussitôt, un écran vidéo s'allume, et nous voyons le visage, enfin le manche, du Maître Joystick.

Ses boutons cliquettent joyeusement alors qu'il nous apprend que nous nous trouvons actuellement enfermés dans un satellite spatial près au lancement. Il nous félicite de nous être autant approché du but, et se gausse de notre tentative. Mais il compte sans nos incroyables capacités d'évasion !

Sitôt l'écran éteint, je me libère de mes liens, alors que Monsieur S. crache sur la caméra braquée sur nous, provoquant ainsi un court-circuit. Je détache Monsieur S. pour qu'il puisse utiliser sa boucle d'oreille laser qui ouvre sans difficulté la porte du satellite. Quatre *joysticks* nous attendent. Et pas n'importe lesquels ! Des combattants, des vrais : le Speed King, qui tient dans la main, tient dans la main, le PC Propad 4, armé de ses six redoutables boutons, le Pad Gravis, avec ses quatre boutons et son ergonomie sans faille, et son frère l'IBM Pro, au manche mœlleux, mais à la robustesse légendaire.

Nous sommes trop fatigués pour combattre. Gracieusement, nous faisons un petit pas de côté alors que nos adversaires nous foncent dessus. Résultat : ils se retrouvent dans le satellite. Je ferme la porte, et Monsieur S. appuie sur le bouton « lancement ». Nous regardons s'envoler nos ennemis. Leur explosion dans la stratosphère a projetté une belle couleur bleue. ◆

PC Propad 4

Calibrage : Moyen.
Ergonomie : Bonne.
Précision : Moyenne.
Solidité : Bonne (il a marché sur la lune).
Stabilité : On t'as pas dit que c'était un pad ?
Look : SNESique en plein.
Utilisation : Arcade.

On aurait aimé six boutons différents.

13/20

IBM PRO

Calibrage : Parfait.
Ergonomie : Très bonne.
Précision : Fabuleuse.
Solidité : À toute épreuve (encore en orbite).
Stabilité : Assez bonne.
Look : Plat, avec un manche épongieux.
Utilisation : Tous types de jeux.

Bon pour tout.

16/20

Gamepad

Calibrage : Moyen.
Ergonomie : Excellente.
Précision : Moyenne.
Solidité : À toute épreuve.
Stabilité : C'est un pad, alors...
Look : SNESsique, mais en plus sage.
Utilisation : Arcade.

Excellent pad. Le seul dont les 4 boutons sont reconnus par beaucoup de jeux.

14/20

Speed King

Calibrage : Bon.
Ergonomie : Excellente (droitiers seulement).
Précision : Assez bonne.
Solidité : À toute épreuve (en route pour Saturne).
Stabilité : Il faut avoir une main normale.
Look : Bof...
Utilisation : Arcade.

Le joy d'arcade à l'état pur.

14/20

NOTRE émerveillement est interrompu par l'arrivée de notre ennemi juré, de son bras droit et de son bras gauche. Nous les détaillons prudemment. À la gauche du maître, le Super Warrior Quickshot. On pourrait facilement le confondre avec un sous-fifre tant il ne paie pas de mine. Mais ses quatre boutons bien placés et son ergonomie excellente en font un adversaire vraiment redoutable. À droite, gris, quatre boutons de tir plus un directionnel, énorme, stable, et vraiment impressionnant : le Flightstick Pro. Enfin, le Maître Joystick : le grand Firebird Gravis, frère cadet du Phoenix, plus petit mais aussi costaud. Une multitude de boutons le fait ressembler au visage d'un ado très acnéique, mais on sent en lui une robustesse et une extrême facilité d'adaptation.

Tous trois nous narguent, certains de leur puissance. C'est alors que nous sortons notre dernière atout : tous nos jeux, tous. Nous nous échappons du champs de bataille alors que les trois *joysticks* se battent contre des Kilrathi, des Migs, des vaisseaux extraterrestres, et autres voitures ou monstres. De notre abri, nous observons la scène. Ils les ont tous vaincus ! Les trois *joysticks* s'avancent fièrement vers nous, sans même une égratignure. Nous devons employer les grands moyens. Nous lâchons la bombe atomique... ◆

Épilogue

Brûlés au quatrième degré, mais heureux, Monsieur S. et moi-même nous prélassons dans nos lits d'hôpital, entourés de charmantes infirmières. La lutte fut ardue, mais nous avons vaincu. Notre prochaine mission nous attendra encore un moment. En attendant, jouez bien !

David Choquet

Super Warrior

Calibrage : Très bon.
Ergonomie : Sans faille.
Précision : Excellente.
Solidité : À toute épreuve (ou presque : 0,001 s après excursion nucléaire).
Stabilité : Bonne (4 ventouses).
Look : Classico-phallique sage.
Utilisation : Tous types de jeux.

Très bon rapport qualité/prix.

17/20

Firebird

Calibrage : sans faille.
Ergonomie : Excellente.
Précision : Au millimètre.
Solidité : Pas terrible (0,00001 s après excursion nucléaire).
Stabilité : Excellente (socle large).
Look : Startreh.
Utilisation : Simulateur de vol.

Le Phoenix en moins encombrant Excellent

18/20

Flightstick pro

Calibrage : Très bon.
Ergonomie : Gros machin (le pouce voyage beaucoup).
Précision : Excellente.
Solidité : À toute épreuve.
Stabilité : Très bonne.
Look : Ben... pas gégène.
Utilisation : Simulateur de vol.

Parfait pour les simulations de vol et les shoot'em up.

18/20

Tableau RÉCAPITULATIF

Mach 3	**CH**	**Moins de 300 F**	**3**	**5/20**
Inutilisable, mais solide et avec un très bon calibrage.				
Analog Edge 2	**Suncom**	**Moins de 150 F**	**2**	**6/20**
Un petit joy sans aucune prétention.				
Starfighter S	**Quickshot**	**Moins de 150 F**	**2**	**12/20**
Pad quoi s énerver				
PC Flight Pro	**Quickjoy**	**Moins de 120 F**	**2**	**6/20**
Ni solide ni précis, mais indéloqeable.				
Firestorm Gamestick	**Primax**	**Moins de 200 F**	**2**	**14/20**
Un joystick classique et honnête				
Python 5	**Quickshot**	**Moins de 150 F**	**2**	**11/20**
Le petit dernier de la lignée classique Quickshot.				
Flightmax	**Suncom**	**Moins de 500 F**	**2**	**13/20**
Un bon joy pour la simulation.			deux molettes	
PC Commender	**Quickjoy**	**Moins de 180 F**	**2**	**12/20**
Un joystick moyen et honorable				
Flightstick	**CH**	**Moins de 300 F**	**2**	**16/20**
Moins bien que le Pro, mais tout à fait honnête.			molette	
Wingman	**Logitech**	**Moins de 290 F**	**2**	**15/20**
Pour la simulation essentiellement			une molette	
Wingman extreme	**Logitech**	**Moins de 400 F**	**4**	**10/20**
Très proche du Wingman, sinon un problème de débattement à gauche très ennuyeux			un directionnel	
Firestorm Remote	**Primax**	**Moins de 450 F**	**4**	**13/20**
Un pad moyen Sympa, le système infrarouge (jusqu'à six mètres sans problème)				
PC Propad 4	**Quickjoy**	**Moins de 150 F**	**6**	**16/20**
Un pad à rendre jalouses les consoles				
IBM Pro	**Gravis**	**Moins de 360 F**	**5**	**16/20**
Bon pour tout			(4 différents)	
Gamepad	**Gravis**	**Moins de 200 F**	**4**	**14/20**
Le meilleur des pads PC.				
Speed King	**Konix**	**Moins de 250 F**	**2**	**14/20**
Le joy d'arcade à l'état pur				
Super Warrior	**Quickshot**	**Moins de 200 F**	**4**	**17/20**
Très bon rapport qualité/prix			une molette	
Firebird	**Gravis**	**Moins de 600 F**	**17**	**18/20**
Le Phoenix en moins encombrant Excellent.			2 molettes, programmables	
Flightstick Pro	**CH**	**Moins de 500 F**	**4**	**18/20**
Parfait pour les simulations de vol et les shoot'em up			un directionnel	
PC Optix	**Quickjoy**	**Moins de 300 F**	**4**	**14/20**
Un bon joystick pour tous les jeux				
PC Trackstick	**Quickjoy**	**Moins de 350 F**	**3**	**10/20**
Un gadget			plus un trackball	

Cinq ans de garantie, un prix raisonnable et un équipement correct : la description de ce PC à base de processeur Intel Pentium 100 MHz semblait alléchante. Malheureusement quelques fausses notes sont venues troubler cette attente. Les résultats des tests ne sont pas tout à fait à la hauteur de nos espérances.

- **GENRE : PC Pentium 100.**
- **CONSTRUCTEUR : IPC.**
- **LANGUE : Documentation essentiellement en français.**
- **CONFIGURATION MINI. : P100 PCI, 8 Mo de RAM, OD de 540 Mo, écran 14 pouces, DOS et Windows préinstallés.**
- **PRIX : Moins de 12 000 F.**

Fiable mais un peu lent

IPC VM P100

UN Pentium basique certes mais avec une base saine, voilà l'exigence pour l'achat de ce type de PC au meilleur prix. Équipé de 8 Mo de RAM, de 256 Ko de cache, d'un disque de 540 Mo et d'une carte graphique PCI, c'est un départ dans la vie assez raisonnable. Le moniteur 14 pouces bombé est déjà un peu plus difficile à accepter. Le boîtier Desktop assez massif porte le sigle immédiatement reconnaissable de la marque : un énorme bouton bleu qui confère à l'ensemble un *look* à mi-chemin entre du Fisher Price et un *design* ex-pays de l'Est.

Les prises en façade arrière sont clairement marquées et le boîtier s'ouvre très facilement. L'intérieur confirme cette construction soignée avec un câblage très propre et une bonne accessibilité aux *slots* et aux nappes. Le montage d'un lecteur CD-IDE m'a pris deux minutes avec les glissières fournies pour les ajouts de périphériques en façade.

En continuant l'exploration, je découvre ce qui sera le handicap majeur du IPC : une carte graphique certes PCI mais à base de chip Trident 32 bits TGUI9440. Le disque dur est un Conner avec des capacités honnêtes en FAST-IDE (temps d'accès 13 ms). Après connexion du clavier et de la souris, tous deux assez agréables à l'usage, le démarrage se fait sans problème. 611 Ko en mémoire conventionnelle sont disponibles et après avoir assisté à la pub IPC et laissé opérer un antivirus, on se retrouve dans Windows. La pub, vous la verrez dix fois sauf si vous enlevez la ligne de lancement dans l'AUTOEXEC.BAT. En cas de problème, une documentation assez complète et traduite pour l'essentiel peut vous assister efficacement.

L'écran est malgré tout de bonne facture. Il est assez net, le contraste et la restitution des couleurs sont même très bons. Les réglages par molettes sont limités (pas de réglage de géométrie) mais pratiques sauf pour la taille horizontale bizarrement située à l'arrière du boîtier.

Passons aux tests de vitesse. Ma première déception arrive en voyant les *benchs*. Même si le test processeur confirme la puissance potentielle d'un Pentium 100, la carte graphique, comme on pouvait le craindre, gâche les résultats. Cette lenteur aussi bien sous DOS que sous Windows est confirmée par les tests logiciels qui donnent des résultats similaires à un Pentium 90 correct. Même les tests qui ne font pas intervenir massivement la vidéo comme le test de *Rendering* sous *Truespace* donnent des résultats comparables.

C'est vraiment dommage qu'un ensemble assez positif soit gâché par cette carte pas vraiment en adéquation avec la puissance du processeur. Il reste que la finition, le prix et la garantie rendent l'achat envisageable si vous pensez à terme changer de carte graphique.

Stéphane Kauffmann

Le IPC face à un P90 avec un disque Western Digital 540 8 Mo RAM et une carte graphique Diamond Stealth DRAM

	IPC	P90
DOS		
3D Bench (test graphique)	71	91
Benchmark Processeur mode protégé	176 571	158 250
Flight Simulator V (images/secondes)	17	17
Wing Commander III (images par secondes)	12	14
WINDOWS		
Wintach (panel d'applications)	39	108
Winstock (ensemble des composants)	667	832
CorelDraw! V, affichage logo en fractal (sec.)	8,5	8,5
Photostyler, effet diffusion sur image (sec.)	27	26
TrueSpace, Rendering (heures)	2 h 31	2 h 30

13/20

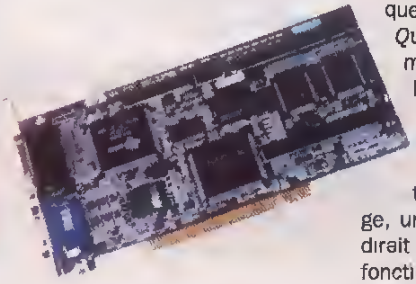
- Finition.
- Garanties.

- Vidéo.
- Écran 14 pouces bombé.

Dommage que les résultats ne soient pas à la hauteur.

La nouvelle Millennium de Matrox sera-t-elle, comme son nom le laisse supposer, l'ultime carte vidéo pour les mille prochaines années ? C'est peu probable, compte tenu de la vitesse à laquelle se démode la matériel informatique. N'empêche...

- **GENRE : Carte vidéo avec processeur graphique 64 bits.**
- **CONSTRUCTEUR : Matrox.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : PC avec bus PCI ou VLB. CONSEILLÉE : Pentium 100.**
- **PRIX : Moins de 2 650F.**



Pour 1 000 ans encore ?

MILLENNIUM

AVEC ses 2 Mo (extensible à 4 ou à 8 Mo) de Windows RAM, plus rapide et moins chère que la VRAM, la Millennium affiche jusqu'à 1 600 x 1 200 en 256 couleurs. Le processeur Matrox joue le rôle d'accélérateur graphique, d'accélérateur vidéo en .AVI et surtout d'accélérateur 3D. Tout ça pour moins de 2 650 F. Enfin, la Millennium lit les fichiers MPEG, grâce au logiciel *SoftPEG* de Compcore. Pour la fluidité en plein écran, un Pentium 100 est néanmoins recommandé.

Matrox a enfin daigné s'occuper du DOS et vos jeux trouveront une carte à la hauteur du S3 Trio jusqu'alors imbattable. Pour l'accélération 3D, la Millénnium tient ses promesses. Sous 3D FX (inclus dans le CD-ROM fournit par Matrox), on manipule des objets, en fils ou en textures, avec une fluidité remarquable. On attend (et on espère) cependant une version de *True Space 2.0* optimisée pour la Millénnium, afin de juger définitivement du gain de vitesse en images de synthèse.

Aux tests, elle se positionne dans les cartes correctes à tendance bonnes, voire très bonnes. Les résultats manquent en effet un peu d'homogénéité. Ainsi *Winsock* et *Flight Simulator* sont excellents. En revanche, *Corel* et *3Dbench* sont corrects, tandis qu'en *scrolling* photo le résultat est moyen.

C'est avec l'ergonomie du pilote et des utilitaires que mon objectivité en a pris un coup.

Ainsi, on l'aura compris, le pilotage de la Millennium est intuitif. D'abord, il est en français. Première phase : réglage des quatre paramétrages possibles. Ici, l'utilisateur peut jouer avec les résolutions, le bureau virtuel, le nombre de couleurs et la taille des caractères. Plus tard, on passera du 640 x 480 en 65 000 couleurs avec le bureau virtuel au 800 x 600 en 32 000, plein écran. Seconde phase (et deuxième fenêtre) : attribution de combinaisons de touches aux paramètres précédents. On peut ainsi les appeler à n'importe quel moment. Pratique.

Quick Access est un autre moyen de changer de résolution à chaud (sans redémarrer Windows). C'est un utilitaire en forme de télécommande, quatre boutons en haut, un par réglage, un clic et voilou. Fastoche, dirait mon fils. Notons aussi la fonction zoom pour les bigleux, option carreaux épais, ou pour les manipulations nécessitant une certaine précision.

L'installation est automatique, sous Windows. Au lancement, le logiciel propose aussi les pilotes d'Autocad portés sur l'incontournable interface. Normal, pour un accélérateur 3D. À la fin, comme chez beaucoup d'autres, il faudra choisir, dans une liste exhaustive et courte d'écrans, haut de gamme pour la plupart. Il est vrai qu'avec un rafraîchissement maximum à 200 Hz, mieux vaut un périphérique qui assure. Reste que le SVGA standard est toujours possible et restitue des images de qualité.

Chose rare, il est possible de désinstaller le pilote et les nombreux utilitaires. Outre les traditionnels pilotes pour Windows, OS/2, VESA et Autocad, la Millennium est fournie avec un CD-ROM comprenant le lecteur MPEG, *3D FX* et *Nascar racing*.

Alain Dauberville

17/20

- L'ergonomie du pilote.
- La simplicité d'installation.
- Manque d'homogénéité des résultats.

Mieux vaut savoir à quelle utilisation on la destine pour en tirer le meilleur parti.

	DOS		Windows 800 x 600 en 65 000 coul.		
	3D bench	Flight Simulator V	Windsock	Scrolling Photo	Logo CorelDRAW!
Millennium	83,3	18,5	3193	21 s	9 s
Diamond Stealth DRAM	91	17,6	2200	11 s	7 s

Testé sur P 90

Amis graphistes, réjouissez-vous. Désormais, Primax propose un scanner de bureau aux performances plus qu'honorables pour moins de 3 500 F. Et pour ce prix là un logiciel de retouche d'images et de reconnaissance de caractères sont fournis.

- **GENRE : Scanner A4 en trois passes.**
- **ÉDITEUR : Primax.**
- **LANGUE : Anglais (version française à venir).**
- **CARACTÉRISTIQUES : Rés. mécanique : 300 x 600 ppp, rés.logicielle : 1200 ppp. Interface SCSI fournie. Un Logiciel de retouche d'images et un de reconnaissance de caractères.**
- **PRIX : Moins de 3 500 F.**

DESKSCAN COLOR

3 500 F. C'est le prix du nouveau scanner A4 de Primax : le DeskScan Color. C'est bien peu pour un appareil susceptible de numériser des images jusqu'à 1 200 points par pouce (ppp) en 16 millions de couleurs. Et la qualité est au rendez-vous.

Après quelques réglages rapides, les différences de couleurs entre le document orginal et sa reproduction numérisée sont dérisoires. La finesse de l'image obtenue en zoom maximum (jetez un œil sur l'œil) atteste des possibilités de l'appareil. L'amateur averti, voire certains professionnels, trouveront là un bon périphérique d'entrée pour la retouche d'images.

Le DeskScan Color n'est pas à proprement parlé une production Primax. Il s'agit d'une base mécanique Mustek que l'on peut trouver ailleurs sous d'autres labels. Il numérise en réalité en 300 x 600 ppp. Par interpolation, on atteint les 1 200 ppp. C'est-à-dire qu'un logiciel calcule puis rajoute des points entre les points.

En revanche, l'interface est développée par Primax. Elle est encore en anglais, mais une version française est en préparation. Si, dans l'ensemble elle est intuitive à l'utilisation, elle souffre cependant de quelques défauts de jeunesse. Ainsi, il est impossible de la réduire en icone. La pré-numérisation est réglée par défaut en gamme de gris. Il est cependant facile de paramétrer cette opération afin qu'elle s'effectue en couleur. Mais, dans ce cas le traitement est multiplié par quatre.

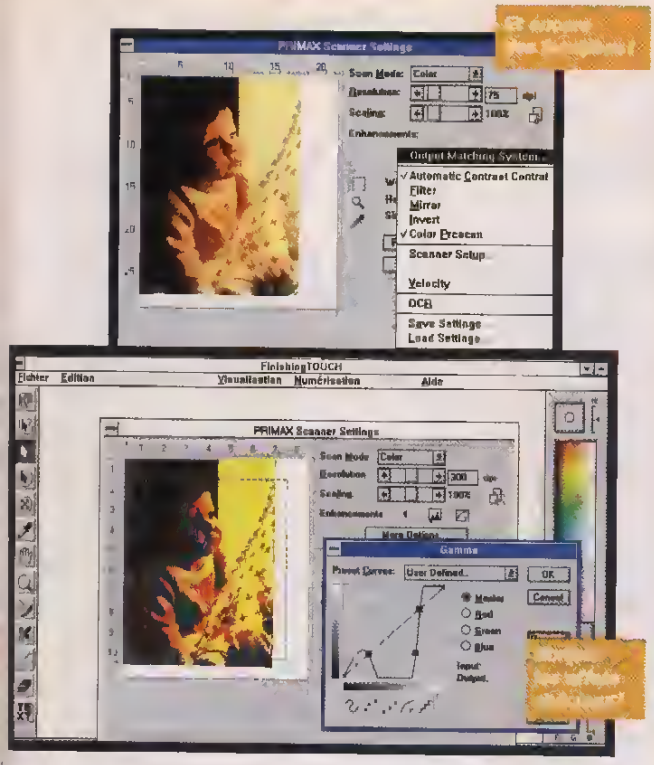
L'interface est à la norme TWAIN. C'est-à-dire que le scanner est susceptible d'être appelé depuis la plupart des applications Windows disposant de fonctions de numérisation. Enfin, une fonction de correction du gamma, intégrée à l'interface, assure une parfaite adéquation entre le document original et l'image numérisée.

L'installation matérielle est théoriquement sans probléme. Il est vrai qu'elle se limite à enficher une carte dépourvue de réglages dans l'ordinateur. D'autre part, l'heureux possesseur d'un système SCSI se verra, toujours théoriquement, dispensé d'ou-

15/20

- Rapport qualité/prix.
- Certains problèmes de compatibilité SCSI.

Bon rapport qualité/prix , malgré des problèmes de compatibilité en SCSI.



vrir sa machine. Un branchement du scanner avec les connecteurs idoines devrait suffire. Dans la pratique, tout dépend de la carte contrôleur du disque dur de l'ordinateur hôte.

Pour l'IDE, pas de problème, c'est pour le SCSI que l'installation se complique. Là, en dehors d'Adaptec (un des grands du contrôleurs SCSI), point de salut. Si comme moi, vous avez opté pour une autre marque, vous risquez une incompatibilité entre les deux cartes. Et bien sûr, pas moyen de connecter le scanner en direct. Reste que pour la majorité des configurations l'installation matérielle et logicielle ne prend pas plus de 15 min. Un utilitaire autorise la calibration de la chaîne graphique. Ainsi, scanner, écran et imprimante restituent les mêmes couleurs. Si l'icone de *Finishing Touch* de *U-lead* rappelle celle de *Photoshop*, il n'en reste pas moins un logiciel basique de retouche d'images. Sa barre d'outils, ergonomique, évite de passer par les menus. Un comble sous Windows : on ne peut pas enregistrer des images au format BMP !

Readiris est le logiciel de reconnaissance de caractères. Une fonction iconisée permet de l'appeler depuis *Write* ou le bloc-notes. Pour les traitements de textes, plus performants (*Word*, *Wordperfect*) il dispose d'une macro. Une longue période d'apprentissage sera nécessaire et obligatoire pour le rendre vraiment efficace.

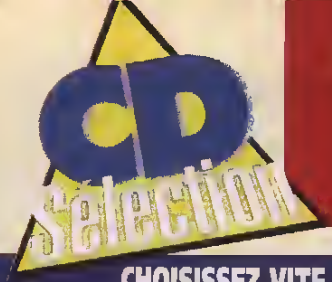
Alain Dauberville

. jargon .

Gama
Réglage des rouges, verts et bleus dans les applications utilisant des clichés numérisés. La modification de ces paramètres influent sur le rendu du tirage final. Ils permettent aussi la mise en adéquation de la chaîne couleur (scanner, écran, imprimante)

IDE
Integrated Device Electronic. Interface gérant entre deux et quatre disques durs d'un ordinateur.

SCSI
Small Computer System Interface. Conçue à l'origine pour gérer les disques durs, elle est maintenant utilisée pour connecter jusqu'à huit périphériques.



VOTRE SÉLECTION DES MEILLEURS CD-ROM !

CHOISISSEZ VITE 1 CD-ROM GRATUIT
Parmi des produits exclusifs CD-Sélection.

Art & Culture

Votre sélection des meilleurs titres culturels et éducatifs. (plus de 60 titres présentés).

Charme 1995

Votre sélection des meilleurs titres de charme. (plus de 90 titres pour tous les goûts). Réservé aux plus de 18 ans.

Games 1995

Votre sélection des meilleurs jeux (action, aventure, simulation, stratégie...). (plus de 60 titres présentés).

DEVENEZ MEMBRE DE NOTRE CLUB GRATUITEMENT

PROFITEZ DES AVANTAGES CLUB !
- Recevez tous les 3 mois chez vous le magazine ACTUA-CD avec toutes ses nouveautés
- Profitez de prix "spécial CLUB"
- Bénéficiz de frais d'envoi minorés

ET RECEVEZ VOTRE CATALOGUE GRATUIT !

POUR COMMANDER PAR TÉLÉPHONE FAITES LE 47 36 48 00

BON DE COMMANDE
à renvoyer à CD Sélection - 53, rue du Bas Meudon - 92130 Issy les Mx

Nom : ..... Prénom : .....
.....
Adresse : .....

VOULEZ-VOUS DEVENIR MEMBRE DU CLUB CD-SÉLECTION ? ☐ OUI ☐ NON

Merci de cocher Le CD demandé...
☐ LE GUIDE D'ACHAT DES CD-ROMS DE JEUX
☐ LE GUIDE D'ACHAT DES CD-ROMS X
☐ LE GUIDE D'ACHAT DES CD-ROMS CULTURELS

Merci de joindre un chèque de 34 F pour participation aux frais de port et de manutention. Vous recevrez rapidement votre CD et notre catalogue. Merci de votre confiance.

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et arrêtée à un CD par foyer, même nom, même adresse

LECTEUR CD 4X PIONEER DR-UA124X IDE

- GENRE : Lecteur de CD-ROM 4x IDE (ATAPI).
- CONSTRUCTEUR : Pioneer.
- PRIX : Moins de 1 400 F.
- ↗ Temps d'accès. Finition. Prix.
- ↘ Documentation.

18/20

DANS la course au meilleur rapport performance/prix, Pioneer semble vouloir mettre tout le monde d'accord avec ce lecteur quadruple vitesse (4x) ultrarapide en IDE. L'engin est aussi classique que tous les autres du marché. Une façade plate avec un tiroir motorisé, un bouton pour le commander, une prise casque et un réglage de volume sonore direct pour l'écoute de pistes audio. Le mécanisme inspire confiance et l'ouverture/fermeture du tiroir est d'une discrétion et d'une souplesse exemplaires, ce qui laisse présager une bonne fiabilité.

Cette impression de luxe s'efface au regard de la documentation qui est comme d'habitude minimaliste avec une traduction « photocopie libraire du coin ». Les explications sur les branchements IDE sont tout à fait insuffisants, d'autant plus que le logiciel de configuration vous demande si vous êtes branchés sur le premier ou le deuxième contrôleur IDE ! Sinon l'installation est sans problème.

Le *driver* dédié utilise 11 Ko et MSCDEX 39 Ko, soit un total de 50 Ko qu'il faudra caser en mémoire haute.

À l'utilisation, nous n'avons pas pu prendre le lecteur en défaut, tous les logiciels fonctionnaient parfaitement. Le taux de transfert correspond à ce qui est annoncé : entre 576 et 602 Ko/s. Mais c'est le temps d'accès moyen, que nous avons mesuré à 140 ms, qui est exceptionnel pour du IDE (Pioneer annonce 150). Cette valeur d'une importance cruciale pour la vitesse globale du lecteur est obtenue avec un nouveau système de cache.

L'ensemble des performances classe ce lecteur parmi l'élite, il peut même tenir tête à un sextuple vitesse avec un temps d'accès plus lent dans la plupart des conditions d'utilisation (voir encadré). Le prix étant très raisonnable, je ne saurais que trop vous recommandez l'acquisition de ce lecteur.

S. K

Et dans la pratique, lequel va le plus vite ? Si dans les applications ces beaux jouets ne nous font pas gagner un peu de temps, l'intérêt est limité. Nous avons donc essayé de chronométrer le temps de chargement sur disque dur et en mémoire avec deux logiciels, de jeu Need for Speed et Under a killing Moon. Par rapport au 2x, le gain est flagrant mais entre le Pioneer 4x et le Optics 6x, il n'y a aucune différence. Intrigué par ce résultat, nous avons transféré sur disque dur un répertoire de 125 Mo avec plus de cent fichiers images de taille variable. Résultat des courses, le 4x est un poil plus rapide que le 6x. C'est à y perdre son latin. Dernier test : transfert d'un fichier unique de 40 Mo et là le 6x dépasse le 4x d'environ 25 %. En conclusion, le temps d'accès est aussi important que le taux de transfert et en usage courant 50 ms de temps d'accès suffisent à compenser le passage du 4x au 6x.

LECTEUR CD 6X OPTICS STORAGE STINGRAY 8000

- GENRE : Lecteur de CD-ROM 6x IDE (ATAPI).
- CONSTRUCTEUR : Optics Storage
- PRIX : Moins de 2 700 F.
- ↗ Il existe ! Finition.
- ↘ Temps d'accès. Documentation.

13/20

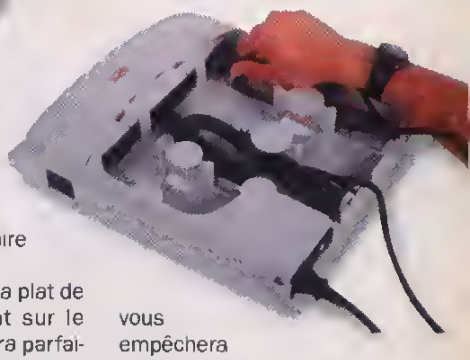
ENFIN un lecteur sextuple vitesse (6x) IDE et à tiroir ! Le grand public dresse l'oreille et regarde le prix. Certes moins élevé que les autres 6x, il reste dissuasif compte tenu du gain par rapport à un 4x. Lecteur classique au *look* de façade un peu mastoc, il dispose des fonctionnalités usuelles déjà décrites pour le Pioneer avec une touche *Play* en plus pour les *aficionados* de l'écoute de CD-Audio sans l'utilisation d'un programme de commande. La mécanique fait bonne impression. Le mouvement du tiroir est silencieux et continu, jusque là tout va bien.

La documentation est minimaliste et pas assez explicite pour les branchements sur le contrôleur, mais à force on s'habitue. Même le côté « photocopie papier à un demi-sou » et l'agrafage sommaire n'arrive plus à me mettre en colère, au moins c'est en français. L'installation automatique est simple, les fichiers de configuration sont automatiquement modifiés et le lecteur marche du premier coup.

Le *driver* plus MSCDEX occupent 42 Ko en mémoire qu'il vous faudra évidemment placer manuellement en mémoire haute. Nous n'avons décelé aucun problème d'incompatibilité et le taux de transfert correspond exactement au 6x annoncé avec une valeur comprise entre 890 et 903 Ko/s suivant les tests. Il en va tout autrement pour le temps d'accès moyen. Annoncé à 150 ms, nous l'avons mesuré au mieux à 200 ms et les petits tests de comparaison en transfert de fichiers auxquels nous nous sommes livrés – fourbes que nous sommes – confirment cette relative lenteur (voir encadré). Au final, et même si le lecteur n'est pas mauvais en soit, le surcoût ne me semble absolument pas justifier l'achat par rapport à un bon 4x.

S. K.

POWER MANAGER



- **GENRE : Onduleur, gestionnaire d'alimentation.**
- **CONSTRUCTEUR : APC, tél. : (1) 64 62 59 00.**
- **PRIX : Moins de 900 F.**
- ↗ Simplicité et efficacité. Prix.
- ↘ Je ne vois pas.

17/20

Depuis deux ans, la société APC s'est appropriée 30 % du marché des onduleurs européens. Et elle compte bien, avec le Power Manager s'étendre encore davantage puisqu'elle s'adresse au marché démuni qu'est celui du particulier...

L'onduleur, (mot savant désignant l'objet qui régule le courant électrique du secteur) ne pouvait être accessible que par les entreprises fortunées voici encore quelques mois. Mais rassurez vous, les petits pauvres comme vous et moi qui ne disposent pas d'au moins 3 500 F vont enfin pouvoir s'offrir ce luxe, et sauver leur installation micro-informatique des coups de foudre, et des multiples variations de tensions provoquée par l'usine E.D.F. du coin de la rue.

De plus, cet appareil est en même temps un outils de rangement pour vos câbles d'alimentation, et comme son nom l'indique, un gestionnaire d'alimentation.

Grâce à son boîtier extra plat de couleur blanche tirant sur le crème, cet engin prendra parfaitement sa place sous votre moniteur puisqu'il peut supporter jusqu'à 32 kg de charge. Sa façade est composée de quatre boutons, de deux voyants lumineux, et son cœur de cinq prises.

L'une des prises doit être reliée au secteur (avec un branchement terre), les quatre autres aux différents éléments de votre micro (unité centrale, moniteur, imprimante, etc.). Les boutons de la façade contrôlent la mise sous tension de ces différents éléments ; celui de droite sert même d'interrupteur général qui vous empêchera par exemple d'allumer votre écran si vous n'avez pas allumé l'unité centrale. Les témoins lumineux indiquent si l'onduleur est sous tension, et s'il y a un problème de prise de terre.

De plus, dans ce fameux engin, vous pourrez stocker tous vos câbles, et ne faire ressortir que le minimum nécessaire, rusée et esthétique la bête ! Ainsi, originalité, simplicité, et rapport qualité/prix en font un produit indispensable.

Norbert Peyrat

COLLECTION : *« nom féminin (origine :1361, "réunion" ; lat. collectio.) Réunion d'objets ayant un intérêt esthétique, scientifique, historique, ou une valeur provenant de leur rareté. Ex. : "J'ai toute la collection des PC Fun." »* Monsieur Robert

HUMOUR BANTOU INSIDE !

PC FUN
Créez - Jouez - Découvrez Optimisez

Commandez aujourd'hui les anciens numéros de PC Fun

Remplissez, découpez et renvoyez ce bon accompagné de votre règlement à PC Fun - vente anciens numéros, 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

35 francs par numéro, ajoutez 10 francs pour les frais de port.

Je désire recevoir les numéros suivants de PC Fun (numéro 1 épuisé): ..., ..., ..., ..., ...

NOM : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : .....
Ville : .....
Pays : .....

Mode de réglement :

❑ Chèque (à l'orde de Médialoisirs)
❑ Mandat (obligatoire pour l'étranger)

Même si les tablettes graphiques ne datent pas vraiment d'hier, elles étaient encore trop souvent, en raison de leur prix, réservées à une utilisation professionnelle. Si comme moi, vous passez pas mal de temps à une table à dessin, vous apprécierez l'excellente initiative de la société Wacom qui sort une tablette enfin abordable.

- **GENRE : Tablette graphique.**
- **CONSTRUCTEUR : Wacom.**
- **LANGUE : Installation en français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 386 SX, 4 Mo RAM, SVGA, Windows 3.1.**
  CONSEILLÉE : 486 DX, 8 Mo RAM.
- **PRIX : Moins de 1 500 F.**

Mort au rat !

ARTPAD

LA première chose qui surprend quand on découvre l'Artpad, c'est l'étonnante compacité de l'objet. De la taille et de l'épaisseur d'un tapis de souris, elle n'encombrera en aucun cas votre bureau. L'impression de robustesse dégagée par sa masse non négligeable met d'emblée l'utilisateur en confiance. Le stylet quant à lui est assez léger et ergonomique pour procurer d'excellentes sensations. Seul un petit bouton accessible de l'index le différencie d'un stylo classique.

La mise en service du périphérique s'effectue le plus simplement du monde (à peine quelques minutes). On branche la tablette sur le port de la souris, on connecte l'alimentation extérieure et il ne reste plus qu'à lancer le *setup* qui se chargera d'installer les *drivers* nécessaires au bon fonctionnement de l'ensemble.

L'initialisation est totalement transparente. Au démarrage de Windows, le *driver* détecte si l'Artpad est connectée. Dans le cas contraire, c'est le *driver* souris qui sera lancé. Un panneau de configuration des plus complets apparaîtra sous Windows. Il vous permettra entre autres d'assigner un clic de souris ou n'importe quelle touche du clavier au bouton du stylet, de régler la courbe de réponse ou la sensibilité à la pression.

Les premières impressions avec l'engin, même si elles sont un peu déroutantes au début, s'améliorent de minute en minute. Après une petite demi-heure, on prend rapidement des automatismes. En fait, l'utilisation est tellement instinctive et agréable que c'est un véritable plaisir de se passer de souris. La précision de la réponse est stupéfiante. Vous survolez la tablette de quelques millimètres pour déplacer le pointeur et exercez une pression pour cliquer.

Le seul problème vient des double-clics, très difficiles à réussir mais la configuration du bouton du stylet en double-clic viendra résoudre ce léger ennui. Toutefois, c'est dans les logiciels graphiques que l'Artpad prend toute sa mesure, grâce notamment à la sensibilité à la pression. Plus vous appuyez fort, plus le trait est marqué. Les plus grands logiciels comme *Photoshop* ou *Painter* sont compatibles avec ce système. Les détourages complexes et les retouches précises sembleront presque un plaisir à exécuter.

Cependant, il faut bien comprendre que si les tablettes graphiques permettent beaucoup de choses, l'absence de tracé visible sur la tablette en elle-même ainsi que sa faible surface ne permettent pas de dessiner correctement à même l'écran. Dans ce cas, rien ne remplacera le dessin sur papier et le *scanner*. Mais ce problème est général à toutes les tablettes graphiques.

Les *drivers* DOS prennent beaucoup de place en mémoire et ne fonctionnent pas avec tous les programmes. Mais l'utilisation sous DOS d'un tel périphérique n'a de toute manière qu'un très faible intérêt. La tablette est livrée avec *Dabbler*, un excellent petit programme graphique, petit frère de Painter.

Stéphane Belin

17/20

- Le prix.
- La simplicité d'installation.
- La formidable précision.
- La fiabilité et la robustesse.
- L'alimentation extérieure.

Après y avoir touché, on ne peut plus s'en passer !

À noter qu'il existe désormais une Artpad 2, venue remplacer la première version au même prix, tout en proposant des touches de fonctions auxquelles on pourra assigner des raccourcis claviers. Celle-ci est de plus livrée avec l'Ultrapen Eraser, un nouveau stylet disposant d'une gomme.

MEDIAVISION PAW 200

- **GENRE : Carte son.**
- **CONSTRUCTEUR : Mediavision.**
- **PRIX : Moins de 1 000 F.**
- ↗ **Connecteur Wave. Installation et détection.**
- ↘ **General MIDI. Logiciels.**

11/20

MEDIAVISION nous propose ce mois-ci une carte son qui ne se démarque pas de la production actuelle des autres constructeurs. En revanche, l'installation est la plus facile et la meilleure qu'il m'ait été permis de tester. Un pur régal pour le réglage des DMA qui se fait automatiquement, même sur les machines les plus rebelles qui ont des problèmes de carte mère. Le reste de l'offre logicielle n'est malheureusement pas du même niveau et rentre gentiment dans la catégorie des P.S.V.A. (Petits softs vitaux et anodins).

La carte en elle-même est une 16 bits compatible SB Pro et inclue une ROM de 512 Ko. Vous aurez noté comme moi que cette quantité est insuffisante pour émuler un General MIDI digne de ce nom. En effet, avec si peu de mémoire Mediavision a été obligé de faire de gros compromis quant à la taille des échantillons d'instruments. Le résultat est donc plus que moyen et vraiment pas convaincant, d'autant plus qu'il existe certains problèmes de compatibilité avec le logiciel qui se charge de l'émulation du MIDI (et oui, ce n'est pas une reconnaissance directe en *hard*). De toute façon, et à mon humble avis, le MIDI devient anecdotique à partir du moment où on utilise le connecteur WaveBlaster disponible.

Pour poursuivre dans la connectique (bon sang, si ça c'est pas habile comme transition), la carte ne comporte qu'un connecteur IDE et rien d'autre, les lecteurs 2x à *bus* propriétaires sont priés de s'abstenir. Pour la partie digitalisation, rien à signaler. Il en est de même pour le rendu sonore de ces dernières qui est somme toute bon, sans vraiment casser des briques. Au *finish*, on a une carte son qui n'est ni meilleure ni moins bonne qu'une autre. Elle peut même constituer une base intéressante pour peu qu'on y adjoigne une carte fille.

M. M.

NATHAN MULTIMEDIA

CD Sélection

PRÉSENTE

OFFRE DE LANCEMENT

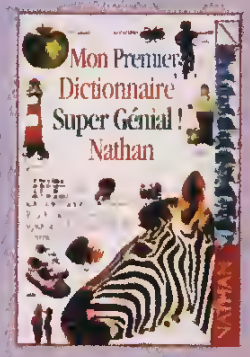
1 CD GRATUIT

DÉCOUVREZ EN AVANT-PREMIÈRE 5 TITRES PASSIONNANTS

sans obligation d'achat

469 Frs le CD-ROM

Adapté du livre de David Macaulay
Les machines qu'il a dessinées s'animent et l'on peut voir et entendre réellement "Comment ça marche".



"Mon Premier Dictionnaire" est un titre d'éveil vraiment extraordinaire. Une éblouissante introduction à 1000 mots.

Le mystère du passager clandestin
Embarquez pour une passionnante aventure à bord d'un navire anglais du 18ème siècle. Découvrez la vie àbord

ET RECEVEZ VOTRE CATALOGUE GRATUIT !

POUR COMMANDER PAR TÉLÉPHONE FAITES LE 47 36 48 00

BON DE COMMANDE

a renvoyer à CD Sélection - S3, rue du Bas Meudon - 92130 Issy les Mx

Nom ..... Prenom .....
Adresse .....
CP ..... Ville .....
Date de naissance (facultatif) .....
Règlement par : (à l'ordre de CD Sélection)
☐ Chèque ☐ CCP ☐ Mandat
☐ Carte bleue ..... Date d'expiration /

Titre	Prix TTC
CD-ROM ANNONCE	GRATUIT
Participation aux frais de port et manutention	34 F
TOTAL TTC	

PCF 9/94

Les PCfunanbules fervents se souviennent peut-être d'Exelbahn puisqu'on en a parlé lors du Salon du jouet. Ce mélange logiciel/matériel nous vient de Belgique, et la rareté de ce genre d'applications nous a forcé à faire le voyage pour en connaître les arcanes. C'est donc repu, documenté, mais serein, que je peux vous narrer mes découvertes...

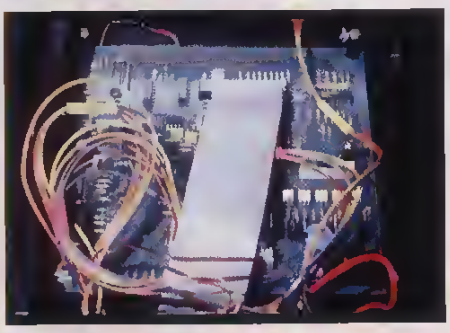
- **GENRE : Ensemble matériel/logiciel pour l'exploitation d'un réseau ferroviaire.**
- **FABRIQUANT : Exelbahn SA (147, av. Bovesse, B 4053 EMBOURG, Belgique).**
- **CONFIGURATION MINI. : PC de base sous DOS.**
- **PRIX : Moins de**

Pour jouer au train, pas au train-train...

GO TRAIN DE EXELBAHN

LA genèse d'Exelbahn est assez originale, puisqu'elle vient de l'élaboration d'une source de traction digitale améliorée. Digitale, pour permettre une meilleure souplesse et une meilleure précision que l'analogique. Améliorée parce que la progressivité se joue sur un octet, soit 250 et quelques allures possibles.

La fameuse commande Marklin, elle, ne travaille que sur 4 bits. C'est d'ailleurs son principal défaut de conception : imaginez la « souplesse » du démarrage d'un TGV dont la vitesse minimale est de 20 km/h ! À la sortie de la Gare de Lyon, tous les passagers sont déjà entassés dans la motrice arrière !



À partir de cette source de traction pratiquement parfaite dont toutes les données sont digitales, il suffisait d'ajouter une interface pour PC : ce qui nous donne le système actuel.

Fondamentalement, le logiciel *GO Train*, peut se comparer à un enregistreur de macros. Vous faites des manœuvres avec un train et GO les enregistre. Puis vous les rejouez. La qualité des sources de traction est telle que le *playback* assure une précision de l'ordre du centimètre, ce qui est très impressionnant.

C'est bien joli tout ça, mais nous avons tout de même besoin de repères. Ils sont fournis par des relais ILS, c'est-à-dire des contacts qui réagissent au passage d'un aimant. Côté matériel roulant, il suffit donc de mettre un petit truc aimanté sous vos motrices. Évidemment, l'ordinateur contrôle aussi les aiguillages (commandés par itinéraires), les dételeurs, et bientôt les ponts tournants.

Reste à organiser un réseau pour votre Exelbahn, et c'est très simple. En fait, vous allez constituer autant de circuits indépendants que vous le voulez, la seule condition étant qu'ils aient chacun six ILS pour repérer les points de passage des rames. Les « cantons » figurés par les ILS sont en fait tout à fait virtuels. Supposez que vous ayez une gare de passage sur voie unique avec quatre voies à quai ou d'évitement. Le « canton » correspondant à la gare aura un ILS sur chaque voie. C'est donc la voie alimentée par les aiguilles qui sera le VRAI « canton » parmi les quatre « virtuels ». C'est difficile de faire plus simple.

Il y a tout de même quelques finesses supplémentaires, comme l'utilisation d'ILS supplémentaires quand il faut repérer un point avec précision, par exemple celui correspondant à un arrêt en gare. Le logiciel permet également des enregistrements morcelés : on ne refait pas tout quand un des mouvements a été mal enregistré ou mal conçu.

Car l'exploitation d'un réseau, ça se conçoit et ça se gère. Et c'est pourquoi les réfractaires à l'informatique dans le petit train ont tort ! C'est une dimension supplémentaire qui paraît fondamentale à bien des *aficionados*. L'« atmosphère » ne se limite pas à la patine des bâtiments et des wagons citernes : celle des postes d'aiguillages, des PRS et des cabines de conduite est tout aussi intéressante. Voyez-vous ?

Jean Poncet

D-Time10

12/20

- **GENRE : Cache accélérateur pour lecteur de CD-ROM.**
- **ÉDITEUR : Ballard Synergy.**
- **PRIX : Non communiqué.**
- ↗ La transparence d'utilisation.
- ↘ L'efficacité moyenne. Les ressources nécessaires.

Une solution envisageable mais pas miracle.

D-Time 10 est un logiciel destiné à accélérer les échanges avec votre lecteur de CD-ROM. Si l'idée paraît bonne au départ, les limitations inévitables dues à la solution logicielle ne permettent d'améliorer réellement les choses que dans certaines conditions très précises. En fait, cela fonctionne selon le principe traditionnel du cache. Moins bête que les autres, celui-ci possède une certaine intelligence. Il analyse quelles sont les parties du CD les plus fréquemment utilisées pour les copier dans un fichier sur le disque dur. Cela implique deux choses : la première est qu'il vous faudra un gros fichier cache (minimum 20 Mo) et surtout que le gain ne pourra pas dépasser celui offert par votre disque dur. De plus, il apparaît que le principe fonctionne surtout sur les chargements continus mais quasiment jamais dans le cas de séquences vidéos ou d'animations par exemple. Si on ajoute à cela le fait que le programme prend 19 Ko de mémoire conventionnelle, D-Time 10 m'apparaît finalement peu convaincant, surtout pour les jeux. ◆

S. B.

GLIDEPOINT grand modèle

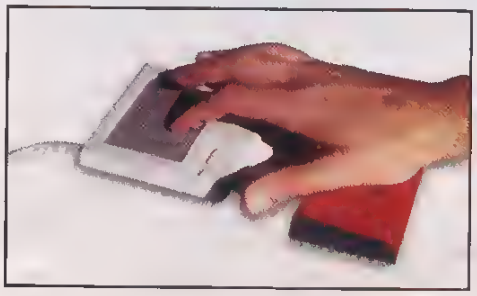
13/20

- **GENRE : Trackpad.**
- **ÉDITEUR : Cirque.**
- **PRIX : Moins de 700 F.**
- ↗ Naturel.
- ↘ Prix.

Votre PC vous obéit au doigt, en attendant que ce soit à l'œil...

Dans le numéro de juillet j'avais pris la défense de ce truc de Cirque (c'est le nom du constructeur) qu'est le GlidePoint, car il était présenté au Comdex d'Atlanta où j'avais pu essayer le grand et le petit modèle. Depuis trop longtemps, je cherche une « souris » pour les voyages, et les *trackballs* n'ont pas toujours fait ma joie... Autant le petit modèle de GlidePoint est quasi inexploitable, autant le grand modèle, celui qu'on vous présente aujourd'hui, est naturel à utiliser. À tel point qu'un graphiste de ma famille qui m'a snobé à mon retour des States avec mon « gadget pour débiles » ne veut plus rendre sa tablette... Pour les habitués des tablettes graphiques, le GlidePoint fonctionne en mode « souris », c'est-à-dire relatif. Pour cliquer, il suffit donc de tapoter n'importe où, ce qui ne fatigue pas trop. Les réglages de balistiques bien pratiques sous DOS ne sont pas disponibles sur les *handlers* DS/2 dont on dispose et la balistique par défaut est un peu trop nerveuse à mon goût. Ça coûte plus cher qu'une souris banale, mais si on cherche un dispositif de pointage qui fasse gagner du temps et qui soit utilisable partout, pour l'instant, c'est une sorte de solution idéale... ◆

J. P.



NOUVEAU

NuSound PnP

CARTE SON MULTIMEDIA

- Plug & Play
- 16 bits stéréo
- Qualité audio CD
- 64X oversampling
- Effet Audio 3D
- Compatible jeux & multimedia
- CDROM IDE ATAPI & Panasonic
- Synthèse Wavetable
- Logiciels complets

1290 Fht !!!

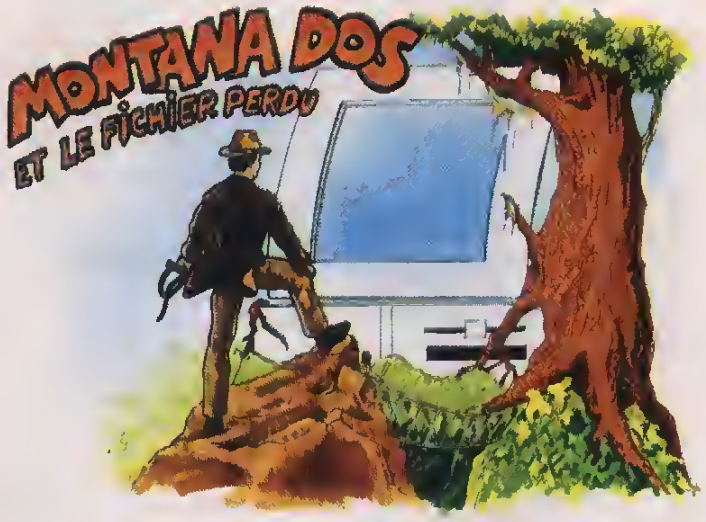
Grossistes:
RAP Associés (1) 47.82.18.31
EXT Computer (1) 45.73.68.88
Distrilogie (1) 39.56.01.39

Revendeurs:
Surcouf (1) 44.93.07.65
ATD (1) 39.76.39.84
Jabetec (1) 34.29.00.45

Information au
Tel : (1) 47.80.70.50
Fax : (1) 47.82.61.79
BBS : (1) 47.84.70.57

Suivez le guide

Chez les PCiste il y a ceux qui savent qu'on peut récupérer les fichiers effacés, ceux qui savent qu'on ne peut pas les récupérer, et les rédacteurs de PCFuN. *À la fois pour vous éviter de raconter des bêtises et éventuellement pour vous permettre de vous sortir de situations pénibles, voici la Bible du déseffaceur qui faisait hurler de rire Roger Rabbit : Unerase gratis ? Demain !*



C :\Undelete Montruc

RÉCUPÉRER, OR NOT RÉCUPÉRER

A la base, il faut savoir que l'informatique est née virtuelle : votre ordinateur ne fait JAMAIS ce que vous croyez lui avoir dit de faire ! Quand vous vous en apercevez, on appelle ça un *bug* (ou bogue en français)... Pour comprendre pourquoi on peut « déseffacer » des fichiers, il faut déjà voir un peu en détail ce qu'est ce fichier pour votre ordinateur adoré.

Pour comprendre les arcanes de la récupération, il suffit d'observer le contenu d'un répertoire (ce que permettent *Norton*, *PC Tools*, *Becker* et les autres...). On y trouve le nom du fichier, son extension, sa taille, et son « groupe » de départ. On y trouve aussi la date de sa dernière écriture, mais ça ne nous intéresse pas pour aujourd'hui. Le « groupe » (*cluster*, en anglais), c'est l'endroit où se trouve le premier paquet d'octets de votre fichier. Pour connaître les groupes suivants, il va falloir regarder dans une table d'allocation du disque, la plus célèbre hélas, étant la FAT (*File Allocation Table*) du DOS de base. Mais les systèmes comme HPFS d'OS/2 ou ceux des Windows NT et 95 ont des tables correspondantes. Supposons que nous ayons un texte qui produise un fichier de 10 Ko et que les groupes de notre disque soient de 8 Ko. Dans le répertoire, on va trouver que ce fichier commence au groupe 1234. En regardant la FAT au groupe 1234 on trouve 2345 ! Donc les huit premiers kilooctets du fichier sont dans le groupe 1234 et les 2 Ko restant dans le groupe 2345. On devrait donc trouver une marque de fin de fichier dans le groupe 2345 de la FAT, et c'est la longueur du fichier enregistrée dans le répertoire qui permettra à DOS de ne vous fournir que les dix premiers kilooctets des seize constitués par les groupes 1234 et 2345.

Pourquoi on peut récupérer un fichier effacé ?

Vous le devinerez tout seul dès qu'on vous aura dit comment DOS efface (ou « détruit ») un fichier. Quand vous demandez l'effacement d'un fichier, DOS ne fait pas disparaître toutes les traces du fichier en question. En fait, quand on efface un fichier, DOS n'efface rien ! Ou presque...

DOS se contente de remplacer la première lettre du nom du fichier par un code qui lui dit qu'il est effacé. Donc, non seulement le contenu du fichier existe toujours, mais le nom du fichier aussi, à la première lettre près. D'autre part, il va chaîner les enregistrements des groupes de la FAT au groupe correspondant à l'espace libre. Autrement dit, la liaison 1234 vers 2345 existe toujours. Bien sûr, si on efface un second fichier, la liaison 2345 va maintenant pointer vers ce « nouveau ancien » fichier. Mais la longueur enregistrée dans le répertoire va nous servir.

Alors voyons le scénario en détail : on vient d'effacer notre fichier « TRUC » de 10 Ko plus un autre d'une longueur quelconque. Et on a des remords : il aurait jamais fallu effacer TRUC ! On demande donc à l'un des utilitaires précités, ou à leur équivalent DOS dans ses dernières versions, de nous récupérer le fichier effacé par mégarde. L'utilitaire va chercher dans le répertoire concerné un fichier σRUC (ou ?RUC la plupart du temps), cadavre de notre TRUC chéri. Il remplace le σ par un T, il regarde le groupe de départ (1234), la longueur (10 Ko) et va voir dans la FAT. Il voit que le groupe 1234 pointe vers 2345 et que 2345 pointe

vers autre chose (disons 3456). Il peut donc mettre une « fin de fichier » dans 2345 puisqu'il sait que le fichier de 10 Ko n'utilise que deux groupes. Il lui reste à refabriquer la chaîne de groupes représentant l'espace libre. Il va donc falloir qu'il trouve quel groupe pointait vers 1234 (il faudra lire un bonne partie de la FAT pour ça) et il fera pointer ce groupe vers le groupe 3456. Votre fichier TRUC existe de nouveau et la FAT est toujours correcte.

Évidemment, cette combine ne marche que si les différents éléments du fichier TRUC n'ont pas été modifiés. Or, si entre temps vous avez créé d'autres fichiers ou d'autres répertoires, DOS a peut-être déjà utilisé les groupes anciennement occupés par TRUC. Mais ce n'est pas la seule raison qui peut faire échouer votre récupération, et nous allons passer aux mauvaises nouvelles...

Pourquoi on ne peut pas récupérer un fichier effacé ?

Si on passe en revue les données qui peuvent disparaître, on peut commencer par le nom du fichier. Supposez que dans un répertoire fraîchement créé vous sauviez les fichiers ALALA, B-DIDON, C-PACLER, D6D-MENT. On efface C-PACLER et on sauve K-POUT. Où DOS va-t-il écrire le nom de K-POUT ? Là où il avait mis C-PACLER. Autrement dit, on n'a plus nulle part d'indication du groupe où C-PACLER commençait, ce qui est la première des choses dont on aurait besoin pour le récupérer. Imaginons maintenant que l'on ait effacé tous les fichiers avant de sauver K-POUT. Le nom de K-POUT prendra la place de ALALA, et les fichiers B-DIDON, C-PACLER, et D6D-MENT sont toujours éventuellement récupérables.

Première leçon : si vous voulez récupérer un fichier, n'en sauvez pas trop dans le répertoire en question car le nom et l'adresse du fichier à récupérer pourront avoir disparu.

Comme le contenu existe toujours, vous pouvez toujours essayer de récupérer votre texte groupe par groupe dans la « zone libre » du disque, mais on vous la souhaite longue et heureuse sans trop d'erreurs de manips ! Supposons maintenant que nous ayons nos quatre fichiers aux noms affriolants et que nous effacions C-PACLER. Nous partons dans d'autres répertoires et sauvons des quantités de fichiers variés. Les vestiges du nom de C-PACLER (en l'occurrence Ô-PACLER) sont toujours disponibles pour récupérer le fichier en cause. Sauf que, dans les fichiers sauvés entre-temps il y en a un qui utilise les groupes autrefois utilisés par C-PACLER ! Bilan : tous les « unerase » de la planète vous diront qu'on ne peut pas récupérer C-PACLER parce que ses morceaux sont pris par un autre fichier.

Deuxième leçon : vous aurez d'autant plus de chances de récupérer un fichier que vous n'aurez pas trop travaillé avec des fichiers depuis son effacement.

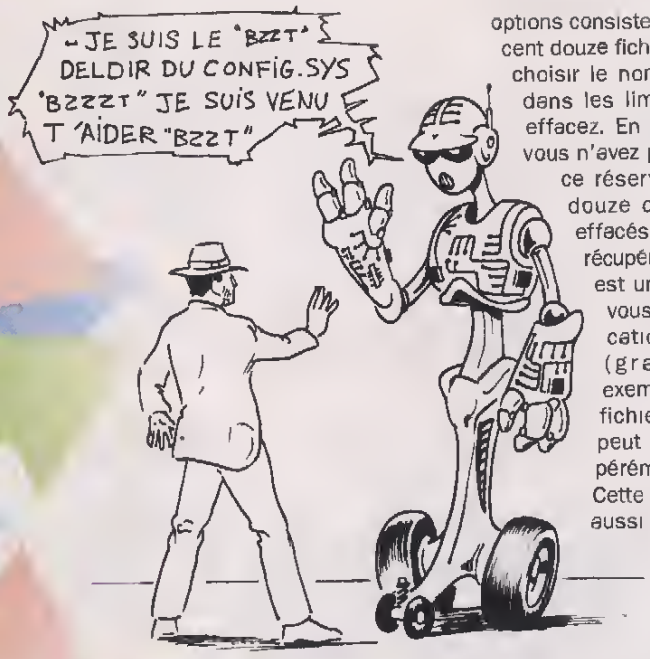
Or presque tous vos programmes se servent de fichiers temporaires. Donc le fait de ne rien avoir explicitement sauvé ne veut pas dire que depuis deux heures votre engin de loisir n'a pas créé et détruit deux centaines de fichiers... Ce qui fait que votre déseffaceur n'est pas forcément de mauvaise foi quand il refuse de récupérer un fichier...

Enfin, toutes ces manips supposent que l'OS permet à des programmes d'aller tripoter la FAT et les répertoires en son absence, ce qui n'enthousiasme pas des choses comme Windows ou OS/2 : après tout, le mode protégé est fait pour protéger et il faut savoir ce que l'on veut. De nouvelles parades sont donc nées dont on parlera à la fin...

La règle d'or

DÈS QUE VOUS VOUS APERCEVEZ QUE VOUS AVEZ GOMMÉ UN FICHIER PAR ERREUR, sortez de tous les programmes, revenez à l'invite DOS et lancez un programme de récupération. Au moins, si vous ne récupérez rien, vous n'aurez pas de remords à avoir, c'était vraiment impossible !

Suivez le guide



options consistent à dire que cinq cent douze fichiers (vous pouvez choisir le nombre) vont partir dans les limbes si vous les effacez. En principe donc, si vous n'avez pas utilisé l'espace réservé aux cinq cent douze derniers fichiers effacés, vous pourrez les récupérer. Si votre disque est un peu plein, ou si vous utilisez des applications gourmandes (graphiques, par exemple) le nombre de fichiers récupérables peut se trouver désespérément réduit !

Cette combine n'est pas aussi magique qu'on le croirait : supposez que vous venez d'archiver six cents fichiers sur un *streamer*, un Syquest ou un disque optique et que vous détruisiez vos six cents fichiers maintenant sauvegardés. Les cinq cent douze fichiers que vous pourrez déseffacer sont ceux que vous venez de sauvegarder, ce qui de toute évidence ne vous servira à rien, en particulier si, comme d'habitude, vous ne pouvez pas retirer la cartouche de votre *streamer* (les quatre-vingt huit premiers seront perdus corps et bien !)...

D'autre part, chaque effacement de fichier va prendre un temps loufoque parce que l'OS doit vérifier des tonnes de choses pour la maintenance de sa liste d'épaves. Par exemple, sous OS/2, il nous est arrivé de voir les fichiers prendre une bonne seconde pour disparaître... Mais sous OS/2 aussi, si cela vous arrive, vous ouvrez une autre fenêtre et vous continuez à bosser : le multitâche est souvent la solution aux petites misères, savez-vous ? En passant, sous cet OS, les DELDIR du CONFIG.SYS sont la seule solution pour récupérer des fichiers sur un disque formaté par HPFS. Pour les fichiers sur une unité FAT, rebootez sous DOS le plus vite possible et utilisez les utilitaires dont on vous a parlé, dans une version récente.

De l'utilisation des mimines dans les cas désespérés

Dans le cas heureux où vous avez un texte en pur ASCII, vous pourrez récupérer des bribes de vos fichiers en cherchant dans les zones effacées avec un utilitaire approprié (voir liste plus haut). C'est un boulot souvent longuet et rarement couronné de succès. Le texte dans les fichiers *Word* ou *Write* est de l'ASCII enrobé de codes binaires, et on peut donc aussi en récupérer des bribes, sauf qu'il vous faudra éliminer le binaire et reformater tout le tintouin. D'autres logiciels (*Word Perfect*, *Ami Pro*, *Ventura*...) ont de l'ASCII avec des codes pour certains caractères. On peut aussi en récupérer des morceaux, et dans le pire des cas des « recherche/remplace » en feront des fichiers ASCII relisibles par votre traitement de texte.

Maintenant, si c'est un fichier *Excel*, *Dbase*, ou de n'importe quel autre tableur ou base de données, sortez pudiquement votre mouchoir : votre fichier est perdu. Et votre nuit de repêchage est bien blanche...

Le mieux ennemi du bien ?

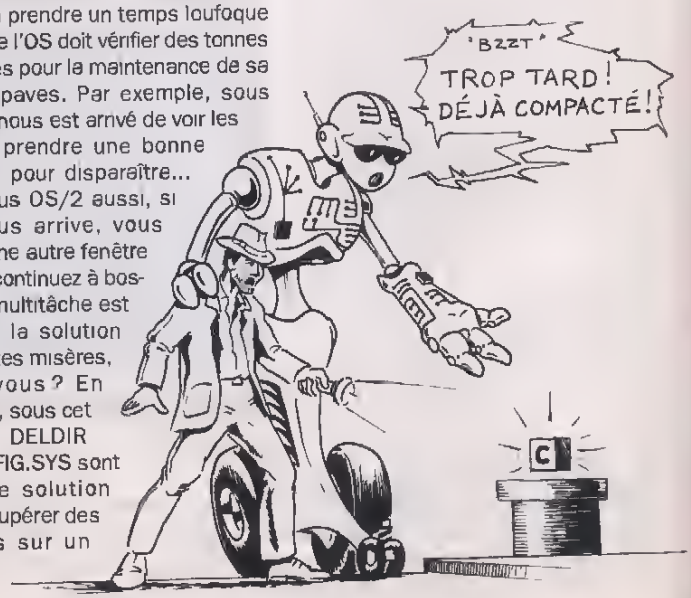
Pour aider au mouvement, nous avons vu fleurir des options « undelete » qui font légèrement penser (hem !) à la poubelle du Mac. Ces

Le droit à l'erreur...

...est un attrape couillon ! L'informatique ne vous l'octroie pas : elle vous permet seulement de passer à travers les mailles de ses contorsions intellectuelles. Un ordinateur n'organise rien de plus que ce que lui fait faire son utilisateur. Il suffit de compacter un disque pour que toutes les procédures que l'on vient de voir ne fonctionnent plus. Mais ce qui se passe dans un ordinateur peut se comprendre. Et en cas de pépin, ceux qui ont compris ont plus de chance que les autres de ne pas voir irrémédiablement disparaître leurs trois dernières semaines de boulot. Nous espérons donc que cette étude vous évitera une surproduction d'adrénaline lors de votre prochain « DEL. », « O » ! Et vous évitera aussi une insouciance coupable à la suite de l'erreur de manip !

Jean Poncet

Dans le prochain numero, nous vous fournirons un shareware de recupération avec son mode d'emploi.



AMIE Le PRO.

11, bd. Voltaire - 75011 PARIS
Tél : (1) 43 57 48 20
Fax : (1) 43 57 10 01 • de 10 h à 19 h

RECHERCHE VENDEUR PC
NIVEAU BAC, EXPÉRIENCE SOUHAITÉE
ECRIRE OU TELEPHONER

10 ANS D'EXPÉRIENCE

5 ANS DE GARANTIE
2 ans pièces / 5 ans main d'œuvre

4 MOIS DE CRÉDIT
gratuit après acceptation du dossier

TOUS NOS PRIX SONT TTC

Cadeau : 2 jeux pour tout achat d'un ordinateur

Les amis d'AMIE sont nos amis

- vous êtes un ancien client d'AMIE (justifier de plus de 3.000 F d'achat)
- vous voulez acquérir un PC (ou une configuration de plus de 8 000 FHT)

AMIE vous offre votre CD ROM DOUBLE VITESSE

BASIC VLB ou PCI

- Boîtier Mini Tour
- Carte mère 3 VLB 256 Ko + ZIF ou PE
- Evolutive P24T/OX4
- Carte controleur VLB ou PCI
- 2 série, 1 //, 1 Port jeu
- Carte Vidéo VLB 1 Mo VLB ou PCI
- Lecteur 3" 1/2 1,44 Mo
- Clavier 102 touches AZERTY
- Souris compatible Microsoft*

1.670 F VLB ou 1.950 F PCI

BASIC PENTIUM

- Boîtier Mini Tour
- Carte mère PCI 256 Ko + ZIF
- Carte controleur PCI E-IDE
- 2 serie, 1 //
- Carte Vidéo PCI 1 Mo TRIDENT
- Lecteur 3" 1/2 1, 44 Mo
- Clavier 102 touches AZERTY
- Souris compatible Microsoft*

2.190 F

... ADDITIONEZ LES ÉLÉMENTS QUI VOUS INTÉRESSENT ET CALCULEZ VOUS MÊME LE PRIX !

CONFIGURATIONS	
BASIC VLB	1.670
BASIC PCI	1.950
BASIC PENTIUM	2.190
PROCESSEURS	
CPU AMD DX2 80	890
CPU AMD DX4 100	680
CPU INTEL DX4 100	990
CPU PENTIUM 75	1 230
CPU PENTIUM 90	1 990
CPU PENTIUM 100	2.490
CPU PENTIUM 120	4 390
DISQUES DURS	
420 Mo IDE	690
540 Mo IDE	990
820 Mo IDE	1 200
1Go IDE	1.650
MEMOIRE	
4 Mo 32 BITS	290
4 Mo EDOS	N.C.
8 Mo 32 BITS	1 590
16 Mo 32 BITS	2.990
MONITEURS	
ECRAN 14" SVGA P 0 28	1.890
ECRAN 15" SVGA P 0 28	1.890
ECRAN 17" SVGA P 0 28	3.890
LECTEURS DE CD ROM	
CD ROM DOUBLE VITESSE	490
CD ROM QUADRUPLE VITESSE	1.100
CARTES SON	
16 IDE	590
16 ASP MCD	900
16 CSP PRO	990
PACK CD ROM + CARTES SON	
DISCOVERY 2V	1.230
DISCOVERY 4V	2.490
IMPRIMANTES	
CANON BJ 30	1.490
CANON BJC 70	2.390
CANON BJC 4000	2.690
CANON BJC 600	2 990
HP 320	1.990
HP 540	2.390
HP 560	3.390
LOGICIELS (UNIQUEMENT AVEC CONFIGURATION)	
MS DOS 6 22	290
WINDOWS 3 11	430
DOS & WINDOWS	680
CARTES VIDEO (OPTION)	
DIAMOND STEALTH 864 1 Mo	1.190
DIAMOND STEALTH 968 2 Mo	2 290
BOITIERS	
MOYEN TOUR	290
MAXI TOUR	420
MULTIMEDIA DESKTOP	550
TOTAL :	

TOUS NOS PRIX SONT TTC
PRIX MODIFIABLES SANS PRÉAVIS
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

... QUELQUES EXEMPLES DE PRIX

486 DX2 80
BASIC VLB + CPU DX2 80
+ DISQUE DUR 420 Mo + 4 Mo RAM
+ ECRAN SVGA 14"
5.310 F

486 DX4 100
BASIC VLB + CPU DX4 100
+ DISQUE DUR 420 Mo + 4 Mo RAM
+ ECRAN SVGA 14"
5.370 F

PENTIUM 75
BASIC PENTIUM + CPU PENTIUM 75
+ DISQUE DUR 420 Mo + 8 Mo RAM
+ ECRAN SVGA 14"
7.140 F

PENTIUM 100
BASIC PENTIUM + CPU PENTIUM 100
+ DISQUE DUR 420 Mo + 8 Mo RAM
+ ECRAN SVGA 14"
8.600 F

486 DX4 100 MULTIMEDIA
BASIC VLB + CPU DX4 100
+ DISQUE DUR 420 Mo + 8 Mo RAM
+ ECRAN SVGA 14"
+ KIT MULTIMEDIA (CD ROM DV + CARTE SON + 2HP)
7.300 F

PENTIUM 100 MULTIMEDIA
BASIC PENTIUM + CPU PENTIUM 100
+ DISQUE DUR 540 Mo + 8 Mo RAM
+ ECRAN SVGA 15"
+ KIT MULTIMEDIA (CD ROM DV + CARTE SON + 2HP)
10.580 F

AMIE RACHÈTE VOS JEUX, VOS ANCIENS ORDINATEURS (PC-AMIGA-ATARI) AUX MEILLEURS PRIX

MONTAGE GRATUIT

Remplissez cette liste, découpez et joignez le coupon réponse ci-contre

AMIE VPC - 11, bd VOLTAIRE - 75011 PARIS
Tél : (1) 43 57 48 20
OU RECOPIEZ CE BON SUR PAPIER LIBRE

OPERATION REPRISE*

AMIGA 500	500	486SX33	*1.500	Jeu disk	*30
AMIGA 600	500	486DX33	*2.000	Jeu CD	*70
AMIGA 1200	1.200	486DX266	*2.500	ÉCHANGE JEUX CD	**50
ATARI 1040	600	486DX4 100	*3.000		

* à partir de
* à partir de
** de même catégorie

*Après test de 24 heures

«PROMO» CARTE MÈRE

CARTE MÈRE BUS VLB + CPU DX 4 100 AMD	CARTE MÈRE BUS PCI + CPU PENTIUM 75	CARTE MÈRE TRITON + CPU PENTIUM 100
1.290 F	2.390 F	3.890 F

ESPACE MULTIMEDIA

VIDEO		COMMUNICATION		SON	
Vidéo Maker	2.190	Pocket Minitel	1.090	Enceintes 2 x 15w	159
Vidéo Maker Pro	3.990	Carte 2400	1.090	Enceintes 2 x 25w	219
Vidéo Fun	1.690	Pocket 2400	1.090	Enceintes 2 x 80w	439
Video Blaster	1.990	Carte 14400	1.490	SB AWE 32	1.490
G-Vision	3.490	Pocket 14400	1.490	Wave Blaster	1.250
Vidéo Blitz 3	2.990	Carte 28800	2.290	Gravis MID	299
G-Lock SVGA	5.990	Pocket 28800	2.290	Gravis Max	1.390
TV-RADIO		**SCANNER**		**JOYSTICK ET PAD**	
Creative TV	1.250	à main 256 NG	390	Propad	129
Maxi PC TV	995	à main couleur	1.090	Flightstick	390
Creative TV	1.250	A4 1200 DPI	3.390	Flightstick Pro	590
VGA TV Buster	890	A4 2400 DPI	3.990	Jetstick	270
Carte radio FM	390				

ESPACE JEUX

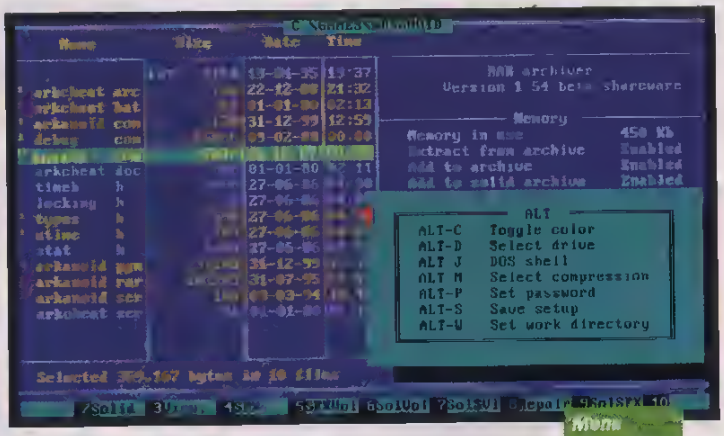
JEUX CD ROM NEUFS		JEUX CD ROM OKAZ		JEUX DISK OKAZ	
Last dinasty	199	Microcosm	100	Oscar	60
Command & conquere	NC	Megarace	100	Frontier blitz	60
Phantasmagoria	449	Conspiration	100	The godfather	60
Eleven hour	349	Alquadim	100	Goal	60
Space quest 6	NC	Genesia	100	Fury of the furies	60
Amazone Queen	369	Inca	100	The chess master 4000	60
Hi octane	370	Central	130	Diggers	60
FX fighter	NC	Hell	150	Stronghold	60
Daedlous encanter (fr)	390	Desert strike	150	Falcon 3 0	100
Action soccer	NC	Inferno	150	Return to zork	100
Dungeon master 2	NC	inca 2	150	Fifa soccer	100
Alien	NC	Dune	130	Aladdin	100
Crusader no remorse	329	Blue force	150	Le roi lion	100
Teckwar	NC	Magic carpet	200	Cannon fodder	100
Heart of darkness	369	Dark forces	200	Lemmings 2	100
Ravenloftz	349	Master of magic	200	Pacifik strike	100
Elder scroll of arenaz	349	Sim city enhanced	200	Seawolf	130
Warrior	369	Kyrandia 3	200	Michel Jordan	130
Privateer 2	349	Little big adventure	250	King quest VI	150
Magic carpet	369	Under a killing moon	250	International tennis	150
Marine fighters	399	Flight unlimited	250		

A RETOURNER A : AMIE VPC - 11, bd VOLTAIRE - 75011 PARIS
OU RECOPIEZ CE BON SUR PAPIER LIBRE

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
Mon ordinateur ou ma console .....
Poste 60 F / Transporteur 150 F par colis CR 80 F en sus / Logiciel 30 F PCF10/95
☐ Cheque ☐ CCP
☐ CB N°
Date d'expiration ..... Signature .....

Back to the DOS

Il y a trois mois, l'étude de la syntaxe des compacteurs tels qu'ARJ était une étape nécessaire symbolisant l'adoubement à notre valeureuse confrérie. Dans cette suite logique, je vais vous faire découvrir les gestionnaires de compacteurs, dont RAR 1.54ß fait brillamment partie et qui, je l'espère, va tenter de repousser une fois de plus l'ombre du démon qui plane sur nos processeurs, je veux bien sûr parler de Schmoll 95.



Menu contextuel.

L'échoppe de l'utili-tâteur

RAR 1.54ß
GESTIONNAIRE DE COMPACTEURS

BEAUCOUP vont m'en vouloir, mais il existe un moyen beaucoup plus simple d'utiliser les compacteurs traditionnels. Je ne dis pas que la rubrique du n°6 de **PC.FuN** n'a servi à rien mais... Non, je ne le dirai pas. En effet, il existe ce que l'on appelle des gestionnaires ou des *shells* qui se chargent de toutes les commandes ésotériques que nous avons déjà vues et qui en font frémir plus d'un. Parmi la multitude de logiciel de ce type, il ne me paraissait nullement incongru, bien au contraire, de vous entretenir de *RAR*, un petit bijou dans son domaine.

RAR version 1.54 n'est encore qu'une bêta (bien qu'elle fonctionne très bien) mais je l'ai préférée à la 1.53 car il y a une nouveauté qui devrait ravir tous les amateurs de la rubrique CRÉEZ. Mais ne brûlons pas les étapes.

RAR a la particularité de gérer quatre formats qui sont ARJ, PKZIP, LZH et RAR (format propriétaire). Pour ceci, comme pour les autres *shells* d'ailleurs, il faut que les compacteurs cités soient déclarés dans le PATH sinon vous ne pourrez intervenir sur les fichiers. De plus RAR ne peut que visionner et décompacter les fichiers des trois compacteurs externes : à aucun moment il ne pourra créer un fichier avec l'extension .ARJ, .ZIP ou .LZH.

Procédure d'installation

Vous allez me susurrer que les possibilités semblent un peu réduites au vu de la concurrence qui règne dans ce domaine, et où la surenchère de formats reconnus est un argument de force. Ma seule réponse se résume à : simplicité. RAR possède une des meilleures interfaces que je connaisse car elle est d'une ergonomie à toute épreuve. Elle fait appel aux touches fonctions de manière très intuitive tout en restant redoutablement sobre.

Mais comme on ne me donne qu'une page pour m'exprimer, je ne vais pas m'étendre plus longtemps sur les fonctions classiques pour aborder les plus du logiciel. Vous vous souvenez de la compression en plusieurs volumes (ou disquettes) que l'on faisait avec ARJ pour sauvegarder de grosses quantités d'informations. Et bien cette possibilité est extrêmement simple à mettre en œuvre avec RAR mais on peut en plus rendre le premier fichier de la disquette n°1 exécutable, le logiciel demandant le répertoire de destination et indiquant le changement de volume.

Cela commence à ressembler à un logiciel d'installation pur et simple. C'est pourquoi les concepteurs de RAR sont allés plus loin et permettent de réellement créer des procédures d'installation. Faites-en l'essai en tapant :

RAR A -SFXIDOS.SFX -ZSTANDARD.S NOMDUFICHIEREXE

STANDARD.S est un script au format ASCII qui contient la mise en forme de votre installation et que vous élaborez vous-mêmes (vous trouverez la syntaxe dans le fichier SFX.DOC). Vous obtenez ainsi une procédure d'installation professionnelle grâce à un fichier exécutable unique. Si vous vouliez diffuser vos œuvres de manière simple et « classieuse », RAR est le *shareware* idéal. Sinon il est à essayer pour la simplicité et l'efficacité de son interface. Sur le CD-ROM j'ai quand même mis d'autres *shells* à titre de comparaison. On ne sait jamais, les goûts et les couleurs...

Mourad Mehdi

Premier Mail Order

VF = Version Française | NF = Notice Française | OEM = Sans Boîte

	3.5	CD
1/2 Tennis 2 Amiga	129	
101 Rodeo & Rallye Beams	279	279
3D CONSTRUCTION KIT 2	149	VF
688 Attack Sub		299
7th Guest / Dune		299
11th Hour /7th Guest 2		349
1942 Pacific Air War	299	299
A Train & Construction Kit	149	
A10 Tank Killer	129	NF
A320 Airbus Europe au USA	229	VF
Absolute Zero		279
Accent SE Traitement de texte	799	VF
Aces Collectors Edition		279
Ace of Cards		159
Aces Of The Deep	299	299 VF
Aces Of Deep Disque D Expansion	149	
Actua Soccer		299
ACROSS THE RHINE	329	299
ADSD Add on Trilogy	199	
ADSD Dokumentary Trilogy	199	
ADSD Forgotten Factors Trilogy	229	
ADSD TRIPLE TRILOGY		299
Addams Family Pinball	279	279
Add on	199	199
Adventure Tennis		279
Adventures of Nikki	169	169
Aegis Guardian Of The Fleet		269
Air Bucks 1/2	229	VF
Air Havoc Controller		229
Air Power(Airship)	279	299
Air Warriors Plus	259	259
Aladdin	229	NF
Alex Danyuer's Pro Hockey 95	289	289 VF
Alien Breed	199	NF
Alien Legacy	269	269
Alien Logic		299
Alien Olympics	199	229
All and General (Windows)		299
All Dinner In a Arcade Rasing		199
Amazon Queen	229	279
Another World	149	
APACHE LONGBOW		299
Arcade Fever	129	139 NF
Arcade Pool/Overdrive		139 NF
Archerfaal	279	279 NF
Archer Maclean s Pool	129	99
Armored Fist	229	279
Astrolf Bugs		299
ATP	279	
ATP (Version 5 0)	229	229
ATP + Fleet & Wind USA		569
ATP 3D Advanced Graphic System	279	
ATP Canada: Montreal au Toronto	229	229
ATP Great Britain	249	
ATP E au W USA Scenery	329	
ATP E au W USA (Box 3)	349	349
ATP Flight Controls Driver v1 0	179	
ATP New Pacific Locker	129	
Award Winners Gold	229	
Award Winners Platinum	249	249
Awful Green Things From Space		219
B17 Flying Fortress	129	129
Battle DOS au Windows	279	279 NF
Beauty & Double Header		259
Bad Bridge		229
Battle Bugs	229	229
Beethoven Mind Fitch	269	
Battles in Time		259
Battle Isle 2	279	279 VF
Battle Isle 2 Titans Legacy		199
Battle Isle 93	249	VF
Battlechess Compilation		329
BC Racers	229	229
Behind the House	229	
Beyond & Beyond		149
Beneath a Steel Sky	269	299
Beyond Al Kiri alor		269
Beyrley Hillbillies	199	
Berlinger		349
Birds Of Prey		349
Bishop Compilation		249
Blackhawk	269	NF
Blind Date		279
Blitzkrieg	89	89
Blondes Have More Fun		89
Bloodnet	299	299
Bloodstone		99
Bloodwings Pumpkinhead Revenge		379
Bobby Fisher Teaches Chess	199	199
Body Blows		99
Body Slam Wrestling	109	149 NF
Bombshell	279	279
Boy Between Delta	89	
Brain Dead 13		279
Breach 3	269	269
Brian Champion Omar Sharif	269	269
Bridge Master	179	
Brutal	279	279 NF
Brutal Sports Football	199	NF
Bureau 13	269	269
Burned In Time		279
Burning Rubber	219	
Burn ng Steel 3		299
Burntime	199	199
Buzz Aldrins Race into Space		129
Caesar 2		299
Cadaver Deluxe	129	VF
Cadillacs & Dinosaurs		299
Campaign	129	
Carrier Air 2	299	
CANNON FODDER	139	
Capt Pedder Dare-ith Steel Sky		339
Carmen Fishion 2	229	NF
Carrier Aces Pack		199
Car & Driver	139	99
Card Players Paradise		329
Carrier Command	59	
CARTON ROUGE	249	249 VF
Cartoon Carnival		179
Cartoon Maker	229	
Caesar 2 Siege & Conquest		269
Castle Secret		199 VF
Celebrity Poker	279	
Championship Manager 2	279	299
Championship Manager 93 + 94	199	199 NF
Champ Manager Final of Season	129	
CHAMP MANAGER ITALIA 93	199	
Champions of Sport		139
Chaos Control		289
Chess Engine	199	
Chess Challenge	179	179
Chess Murmer 5 Bill un + 1	129	VF
Chessmaster 5000(Windows)	279	
Chessmaster 5000(Windows)		279 VF
Chessnet	229	
Chuck Yeager		99
CINEMANIA 95		369
Civ1 War	279	299
CIV NET		299
Civilization	269	229
Civ1 Bridge		349
Classic Collection Delphine	179	199
Classic Collection Lucas Arts	199	
Clue	129	
Club Football The Manager	229	
Cohort 2	199	VF
Colonel's Bequest	229	279
Colonels Bequest	129	NF
Colossus Compilation	129	149
Comanche	299	299
Combat Air Patrol	249	279
Combat Classics 2	229	
Combat Classics 3	229	229
Command and Conquer		229
Complete Chess System 2	279	279
Conquered Kingdoms	279	

	3.5	CD
Contraptery	149	
Corpus nte Colonies	---	259
Cowboy of Poker	129	129
Creature Shock		319
Cruise For A Corpse	129	
Cyber Judge		329
Cybersnake	279	319
Cybersnake	---	349
Cyberspace	279	279
Cyberspace(Windows)		299
Dark Seed II	229	299
Dannaya		229
Dameches	249	299
Darkseed	199	229
Dark Speed 2		299
Daughter of Serpents	129	
Day Of The Tentacle	149	269
D-Day & Jun 1944	269	VF
D-General on	129	129
Dawnwatch	279	229
Demolish Em Derby	229	
DARK FORCES		249
Down Patrol	279	279 VF
Dejavu	229	
Dark Universe	229	229
Deathtrap		299
Defender 2		229
Delta V	289	269
Deluxe Strip Poker 1 & 2	129	129
Descent	269	279
Desert & Jungle Strike Compilation		179
Desert	269	269 VF
Digital Love		159 NF
Discoverer of the Deep	279	
DISCWORLD	299	299
Doghouse	129	
Doughnut	129	VF
Dolphins	259	279
Doom	259	
Doom Add On	---	179
Doom Addons (Wolfdoom etc)	69	
Doom Compilation Edition		139
Doom Disk Disk 1 or 2 ou 3 ou 6	89	
Doom Editor Pack		99
Doom Utilities	89	
Doom Wads of Worlds	---	129
Doom 1/2 Accessory Pack	---	199
Doom 2	229	349
Doom 2 Triches	89	
Doom 2 Editor Pack		99
Doom 2 Extra Levels Vol 1	89	
Doom 2 Extra Levels (CD)	129	129 NF
Doom 2 Sauvez D Pekin	149	149 NF
DOUBLE TROUBLE		279 NF
DRAGONS LAIR		99
Dragonsphere		129
Dr Dragos Madness Chase (Windows)		259
Dr Dragos & Jeopard (Win)		299
Dreamweb	269	289 VF
DUNE 1 OU 2	159	99
Dune + Rolecoup 3	---	159
Dune 2 Lure of the Temptress		159
Dungeon Master 2	269	299
Ecstatica	---	279
Elder Scrolls	279	279
Elite +	129	129
El ro 2	249	299
Emperors New Clothes Tons 3 9		139
Empire Builder	---	319
Empire Deluxe		299
ENCARTA 1995		499
Entomorph(Windows)		299
Epic + Shuttle		159
ESPN Baseball		279
ESPN Baseball Hitting by Intellplay		279
ESPN Complete Tennis Andre Agass		279
ESPN Fly Fishing		279
ESPN Golf Tom Kite Shot Making		279
ESPN Golf Tom Kite Full Swing & Putting		279
ESPN Intl Soccer Skills & Strategies		279
ESPN Mountain Mountain Skiing & Sn		279
ESPN Winning Hoops with Conch K		279
European Champions	129	
Excellent Games (Compilation)	149	
Extractors		229
Eye of the Beholder 1	119	
Eye of the Beholder 1 ou 2 ou 3		
F1 Manager	199	199 NF
F117A Stealthfighter	129	129
F14 Fleet Defender	279	279
F14 Fleet Defender/ Subwar 2050	299	
F14 Fleet Defender Data Disk	149	
F15 Strike Eagle 2	119	119
F15 Strike Eagle 3	129	VF
F19 Stealthfighter	129	129 NF
Fade To Black	---	279
Fatty In Heaven	279	279
Falcon 3 0	129	VF
Falcon Gold	---	299
Fantasy Pack		319
Fatal Racing		99
Fields Of Glory	129	129
Fifth Fleet	279	279
FIFA International Soccer	269	269
Fighter Wing	279	279
Flight Commander 2	299	269
Flat	169	
Flashback	---	199
Flight Assignment:Air Force		309
Flight Assignment Seaplane		239
Flight Commander 2	279	299
FLIGHT SIMULATOR 5 1	299	299
Flying Nigers	279	279 NF
F5 5 Approche Finale	229	--- VF
F5 5 British Isles Pack 1	229	229
F5 5 Caribbean ou Japon	129	
F5 5 Canada Montreal au Toronto	229	229
F5 5 1 Canary Islands	229	
F5 5 Germany Du Rhine De Vol	239	--- VF
F5 4/5 Grand Canyon	79	
F5 4/5 Hawaii ou Tahiti Scenie	79	
F5 5 Italy	299	---
F5 5 Las Vegas		279
F5 5 New York au Paris	159	
F5 5 Railways Around the World	229	---
F5 5 Scenery Designer Tool	249	
F5 5 Survol Des Iles	159	--- VF
F5 5 Uk and Kingdom	499	399
F5 5 Washington	239	VF
F5 5 West ou East USA (v5 0)	349	349
F5 5 Wide Pro vol	239	--- VF
FLIGHT UNLIMITED	329	329
Flight Light	169	179
Flight Light Plus	249	279
Football Glory	229	229
Formula One Grand Prix	129	129
Formula One Grand Prix 2	---	279
Front Line	269	269 VF
Full Throttle	---	329
FX Fighter	---	269
GameGun	---	299
Games & Good es		129
Gangster		299
Gangsterbead Man	---	279
Golden Games	129	
Golf (Domark)	269	269
GRAHAM GOOCH CRICKET	99	99
G Gooch Cricket 94/95 Data Disk	39	
G Gooch Cricket Battle for the Ashes	39	
Grandmaster Ty jga	---	349
Great Naval Battles 1	129	129
Great Naval Battles 3	---	299
Gu Ty	249	299
Gunship 2000	129	129
Hammer of the Gods	---	269
HAND OF FATE	---	149

	3.5	CD
Hannibal Strike a An nut an Wir kat up	229	--- VF
Heim Sol	199	
Hardball 3	99	---
Hardball 4	279	279
Harpoon 1	129	129
Harpoon 2 v2 0	279	279
Harpoon 2	---	279
Harpoon 2 Cent War Battleset	169	
Harpoon 2 Scenario Editor	179	---
Harpoon 2 West Pacific Battleset	169	
Harpoon Classics		199 NF
Harr er Jump Jet	129	--- VF
Harrier Jump Jet	---	129
Heart Candy	129	
Heimdall 2	279	279 NF
Hell		299
HERETIC	299	299 NF
HEROES OF THE 357TH	---	99
Hexx Wizard	269	
Hidden Worlds Magic Carpet		149
Hitchhiker Guide Trailer	249	249 VF
Hi Octane	---	36 99
Hired Guns		279
Hilary Mo	279	279 VF
Holiday KA 50	269	---
Hunters of Kalk		299
Ice & Fire	---	279
Indianapolis 500		199
Indian	---	199 VF
INDY CAR RACING	199	99
Indy Car Track Pack	129	NF
Indy Fate Of Atlantis Adv	129	
Inherit	279	319
Inherit The Earth		299
Innocent Until Caught 2		269
Inspirit Infe Des ce	99	99
Intell jiffy Cowboy Casino	---	229
International Open Tennis	---	219
Iron Assault	---	249
Iron Cross	269	
Iron Fe ces		299
Ishar 3	269	269
Island Cosme		279
JAZZ JACK RABBIT	---	269
Jagged Alliance	239	279
Jetfighter	229	249
Jimmy White s Whirlwind Snooker	99	99
J Nicklaus Signature Edition	---	139
J Nicklaus Unlimited + Course Design	129	129
Johnny Mnemonic	279	279
Jonahan in Flight	139	139
JUNGLE STRIKE	329	289
Jungle Book	129	99
Kids dessenis	---	229
Kasparova Gambit		99
Kaya ai Mission	---	129
Kick Off 3 Euro Champions	199	199 VF
Kingdom		299
Kingpin	129	129 NF
Kings Table	209	229
Kings Quest 1 ou 2 ou 3 ou 4	127	--- NF
Kings Quest 5	129	129
Kings Quest 1	---	129 NF
Kings Quest 1 - 6 Collection		299
Kings Quest 7	---	299
Kyrandia	---	229 VF
Kilk and Play	289	249
Knights of the Sky	129	129
Konquest	---	229
Krazy Ivan		299
Kyrandia 3 Malcolms Revenge	---	229
Labyrinth	---	129
Lands of Lore	---	149
Landing Lup	279	279
Legacy	129	VF
Legend of Kyrandia	129	129
Legends of Valour	129	129
Legend	229	229
Leisure Suit Larry 1	127	129 NF
Leisure Suit Larry 1 ou 2 ou 3	129	--- NF
Le sure Suit Larry Collect on 1 6	299	
Lemmings 1 & 2	---	129
Lemmings 3	299	299 NF
Lemmings 3D		329
Link Worlds	129	129
Links 386 Pro	299	299
Links Castle Rhes ex Pebble Beach	159	
Links Hamstreet ou Mount Kac	159	---
Links Prairie Dunes ou Doals Island	149	179
LINKS RIVIERA	169	179
Links The Challenge	129	129 NF
Lost Kings	229	--- NF
LITTLE BIG ADVENTURE	349	349
Live Action Football	279	279
Lost Eden	---	349
Lost Files of Sherlock Holmes	---	299
Lords Of Midnight	229	229
Lords Of The Realm	249	249 VF
Lost Admiral 2	---	329
Lost Eden	---	279
Lure Of The Temptress	---	99
M1 Tank Platoon	119	119 NF
MACHIAVELLI	---	299
Madeline	---	299
Mad Dog	---	99
Magic Candle 2	---	299
MAGIC CARPET	299	319
Magic Carpet Hidden Worlds	---	159
Manchester Utd The Double	229	229
Manhunter "New York"	129	---
Manoir Sports	---	289
Marine Fighters Data Disc	169	169
Marles Pelle	---	279
Martin Game Gallery	229	269
Master of Magic	299	299
Masters of Orion	129	129
Match Day Soccer	109	129
Mechwarrior 2	---	269
Mechwarrior Mega Pak	---	299
Megarace+Bloodnet		249
Megarace+Bloodnet	129	129
Mercenbermaan	279	279 NF
Metal Marines (Windows)	249	
Metal Tech Earth Siege	---	299
Michael Jordan in Flight	---	129
Microsoft Cinemania 95		369
Microsoft Fine Artist (WIN)	399	399
Micro Machines	219	--- NF
Micro Machines 2	269	279
Mindwalker	199	199
Midwinter	129	
Mike Ditka Football	129	
Military Mastery xxxx	229	229
MINT Kerchief	199	249
MORTAL KOMBAT 2	229	229 VF
Mortal Kombat 3	---	229
Motor City	---	229
Myst	---	299
Mystic Midwinter	---	129
Nuclearnoics	129	199
NASCAR	279	249 NF
NASCAR Track Pack	109	149
NAVY STRIKE TASK FORCE COMMAND	---	299
NBA 95	---	349
NHL Hockey	139	129
NHL Hockey 95	---	269
Nick Faldo's Golf	---	269
Nicky 2	199	---
Nigel Mansell's World Championship	89	129 NF
Necropolis	319	319
Nomad	209	229

	3.5	CD
Northlands		329
Nuremberm		299
Old Time	---	279
Operation Body Count	199	199
Ope ation Crusader	279	299
Olympic v2 0	---	279
Overdrive	159	---
OVERLORD	269	99
Pacific Strike	249	---
Patrolar General	279	279
Patrician	129	129
Patrol	---	279
Perfect General 2	---	299
Perfect General 2 Scenario Disk	---	199
Peter Gabriel Explorer	---	299
PGA Tour Golf 96	---	349
PGA Tour Golf (Windows)	---	129
PGA Tour Golf +	129	
PGA Tour Golf 486	---	299
Picture Perfect Golf		299
Pinball Dreams 2 Data Disk	139	NF
Pinball Dreams	229	229 NF
Pinball Fantasies	279	279 NF
PINBALL ILLUSIONS	269	299 NF
PINBALL MANIA	229	--- NF
PINBALL MANIA (WINDOWS)	289	259 NF
Pinball Magic	89	
Pinball Wizard		299 NF
Pirates Gold	129	
Pitch Perfect Golf		329
PIZZA TYCOON	279	279
Playboy Screensaver	---	149
Player Manager 2	179	199
Police Quest 1 ou 2	129	--- NF
Police Quest 3	129	129
Police Quest 1	129	129 NF
Police Quest Collection(Windows)	---	279
Pole Position	---	279
Populous & Premised Lands	129	---
Populous 2 + Powermonger	---	129
Powerdrive	199	199 NF
Powermonger 2	269	---
Power hanger	149	
Powerslide	269	269
Power House	249	249 VF
Power Tactics	229	---
PREMIER MANAGER 3	229	229
Premier Manager Multi Foll System	119	---
Prince into active	---	349
Prince of Persia	109	
Primitive	299	129
Project X	139	
Prophecy	---	229
PSYCHO PINBALL	229	229
Put Put Saves The Zoo	---	299
Pyrotechnics	229	
Quarantine	269	289
QEMM 7 5	509	---
QEMM Gameturner	349	---
Quantum Gate	299	299
Quarterback Clermsweep (Windows)	289	
Quest for Glory 4		279
Red Baron		279
Rags To Riches	269	
Railroad Tycoon	149	149
Railroad Tycoon Deluxe	249	--- VF
Rally Network Q KAC	159	159
Rainbow Dream		129
Raptor	279	279
Ravenloft	279	279
Ravenloft II Stone Prophet	---	279
Reach For The Skies	---	129
Rebel Assault		259
RED BARON	129	129
Renegade	---	299
Rendu ht	---	409
Renegade		399
Renegade Mission Disk	---	179
Return of the Phantom	129	VF
Return To Ringworld	299	299
Reunion	---	279 VF
Rise Of Rome	129	129
Rise of the Robots (SVGA)	279	309 NF
RISE OF THE TRIAD	229	259
Rob nsons Requiem	269	269
Rome AD92	129	129
Ryder Cup Golf	129	---
Sabre Team	129	129 NF
Sage Of Aces	---	279
Sam & Max Hit The Road	169	269
Scrabble		309
Screamball Ultimate Pinball	149	129
Sell Team	139	139
Serwentiy	229	229
Secret Of Monkey Island 1	249	--- VF
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	129	---
Secret Weapons Of The Luftwaffe	129	
SEWOL Data Disk 1 ou 2	149	---
Sensible Golf	259	259
Sensible Soccer	169	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	199	249
Sentinel	---	349
Settlers	299	VF
Shadowcaster	139	139
Shell Shock	---	279
She Queen Death Machine	199	
Shipwreck Off	199	199
Sharp nghes Fest	---	329
Shuttle	89	
Silent Service 2	129	129
Silent Hunter	---	299
Silverload	---	299
SIM CITY ENHANCED	---	129
Sim City 2000 Dos ou Windows	229	
Sim City 2000 Collection		329
Sim City 2000 Scenarios Vol 1	129	---
Sim City 2000 Scenarios Vol 2	159	---
Sim City 2000 Urban Renewal Kit	159	---
Sim City Deluxe	249	--- NF
Sim Classics Camp (City Life & Ant)	279	
Sim Tower	299	299
Simon the Sorcerer 2	269	299
Skidmarks	199	199
SKINS AT BIGHORN	---	299
SUPSTREAM 5000	289	299 NF
Soccer Kid	179	179 NF
Software Manager	199	---
Space Academy	229	279
Space Ace	---	269
Space Hulk	---	269 VF
Space Federation	199	--- NF
SPACE HULK	129	129
Speed Demons	229	--- VF
Spaceo Quest 1 ou 2 ou 3	129	--- NF
Space Quest 6	279	279
Space Quest Quest Pack	---	299
Space Quest Collection 1 5	---	299
Space Simulator	299	
Spacehulk Warlock		299
Spawn	---	329
Speedball 2	109	
Speed Racer	269	
Spectre VR	249	279
Spinou	---	199
Sports Challenge	129	129
SPN 21 Sea Wolf	299	129
Stalingrad	279	299
Star Crusader	269	289
Star Crusader Data Disk	149	
Star Crusader Speech+Data	149	
Star Reach	269	
Star Trek 2 Judgement Rites	289	---
STAR TREK OMNIPEDIA	---	249
STAR TREK FINAL UNITY	---	299
Star Trek Technical Manual	---	299
Starblust Super Edition	199	

	3.5	CD
Ste cow ell	199	199
Streetfighter 2	129	139 NF
Strike Commander	129	129
Strip Poi	179	199
Stone Keep	---	329
Subversion	89	---
Subwar 2050	149	149
Super CD 12 Pack	---	279 NF
Super Karts	299	329
Super VGA Harrier	179	--- VF
Superfrog	139	--- NF
Super Streetfighter 2	279	249 NF
SYNDICATE	139	129
Syndicate Data Disk	---	129
Syndicate/UFO	---	329
Synthetic Shock	279	279
TACOPS (Windows)	269	---
Tactical Manager	229	229
TACTICAL MANAGER 94/95 D/D	---	129
Tank Commander	---	269
Tarquin	189	
Task Force 1942	---	269
Team Yankee	129	---
Temptation (Comp Isrhem)	---	299
Terminal Velocity	279	299
Terminator 2	89	---
TFX	299	99
The Louvre	---	299
Theme Park	279	279
The Big Red Adventure	269	249 NF
THE JOYS OF SEX	---	369
Tornado + Desert Storm	---	299
The Orion Conspiracy	---	279
The Plague	---	279
The Ring Wargame	---	239
The Ring Cycle	---	329
The Scottish Open	269	269
The Seal	---	279
The Vortex	---	279
Three Worlds	---	289
Timelinewb 2	279	279
Thunderscape (Windows)	---	289
Tie Fighter	279	---
Tie Fighter Defender of the Empire	129	---
Tie Fighter Mission disk 2	139	---
Tiny Troops	249	269
Ti Nic Nog	---	299
Tom Landry Strategy Football	199	--- NF
TOP GUN	---	329
Tornado & Falcon 3 0	269	269
Tower Assault	199	229 NF
Tower of Souls	249	249
Tous Dosteron	---	299
TRANSPORT TYCOON	279	279
Transport Tycoon World Editor	159	---
Treasure Island	---	149
Trial By Magic	269	289
Trick Or Treat	189	199 NF
Thunderstorm (sms 3 9)	---	159
Turning Points	129	129
UFO Enemy Unknown	229	279
UFO / Mission of Orion	---	299
US Navy Fighters	---	229
ULTIMA 7 COMPLETE	---	299
Ulti m 7 (The Black Gate)	129	---
Ultima 7 (The Serpent Isle)	259	---
Ultima 8 (Pagan)	319	349
Ultimo Underworld	129	
Ultima Underworld 1 & 2 Complete	---	129
Ultimate Wargamman	179	---
Ultimate Body Blows	199	199 NF
ULTIMATE DOOM	229	229 NF
Ultimate Football	---	279
Ultimate Soccer Manager	229	--- VF
Ultimate Soccer Manager	---	229
Uncle Archibald	---	199 VF
Under A Killing Moon	---	349
Universal Warrior	129	129 NF
Universe	269	269 NF
US Navy Fighters Plus	---	299
USS Ticonderoge	299	299
USS Ticonderoge (WINDOWS 95)	---	299
Vell Of Darkness	259	---
Virtual Chess	---	299
Virtual Pool	309	329
Virtual Worlds	199	---
Virtuose	---	249
Visions of Glory	---	329
Vital Light (Windows)	199	---
Voyages of D scovery	149	229
Voyeur	---	279 NF
WACKY WHEELS	149	129
Warcraft Orcs & Humans	299	299
Wargame Construction Kit 3	---	199
Warhammer Dark Crusaders	---	299
Warhammer Shadow of Horned Rat	---	299
Warriors	249	269 VF
Warriors 2 Deluxe	---	299
WEMBLEY RUGBY LEAGUE	99	---
Werewolf v Commanche	---	279
White Death	99	89
Wing Commander	279	319
Wing Commander Academy	129	129
Wing Commander 3	149	99
Wing Commander 4	149	149
W Comm 2 Special Ops 1 / 2 + Speech	149	---
Wing Commander 3	---	349
Wings Of Glory	---	329
Wheel Spin	229	229
Wolfchase	189	199 NF
Wolf Pack	199	269
Wound off & the Sabbible	---	269 NF
WORLD CLASS RUGBY 95	---	299
World Cup Golf	---	279 NF
WORLD CUP RUGBY 95	---	329
World Cup Year 94	229	229 NF
World of Golf	199	---
World of Xeni	199	199
World Soccer	---	229
World Tennis	---	229
World at War	89	89
World of Legend	---	299
Worms	229	229
X-COM TERROR FROM THE DEEP	329	329
X WING COLLECTION	319	319
Xenobots	139	---
Yo Zag	---	279
Zombie Dinos	---	279
Zoo	269	269

SOLDES

	3.5	CD
7th Guest (OEM)	149	
Alien Logic (OEM)	169	
Alone In The Dark 1	149	
Betrayal at Krondor (OEM)	---	199
Blondes (OEM)	---	179
Board Games	159	
Cannon Fodder (OEM)	---	179
Chessmaster 1000	189	149
Comanche Maximum (OEM)	---	199
Command Adventures Starship	---	99 NF
Cyclones (OEM)	---	199
Dark Legions (OEM)	---	179
Dark Sun I Wake of the Ravager OEM	---	199
Dark Sun 2 Shattered Lands (OEM)	---	199
Dead Tiche	129	129 NF
Day Of Tentacle (OEM)	---	199
Dragons Lair	---	NF
Dune (OEM)	159	
Eight Ball Deluxe Pinball	149	---
Fortress of Dr Radiki	129	129 NF
Frankenstein		99 NF
Galaxie Knight	179	279

	3.5	CD
Gabriel Knight (OEM)		179
Grand Nowel Battles 2 (OEM)		199
Indy Car Racing (OEM)		159
Isle of the Dead	99	149 NF
Jutland (OEM)	---	149
Kick Off 3	99	99 VF
Kings Quest 6 (OEM)	---	149
Leisure Suit Larry 6 (OEM)	---	199
Lhx Drill	129	129
Lost in Time (Parts 1 & 2)	169	---
Mad Dog McCree 1 OU 2 (OEM)	---	169
Maelstrom		99 NF
MYST (OEM)	---	289
NASCAR (OEM)	---	199
Outpost (OEM)		219
Pax Imperia (OEM)	---	199
Pirates Gold	169	169
Revenlock (OEM)	---	199
Rifles Assault (OEM)	---	199
Red Baron Data Disk	99	299
Reinhulkan	129	129 NF
Relic in Of The Phantom	---	149 VF
Sim & Max (OEM)	---	199
SIMON THE SORCERER 1	129	129 NF
Sink or Swim	99	99 NF
Sell Screen Soccer Manager	99	NF
Synthetic Plus (OEM)		109
The Psychotron	---	129 VF
UFO (OEM)	---	179
TFX (OEM)		199
The Shadow Of Yserbius	---	99
Tornado + Desert Storm	99	99
Wing Commander (OEM)	59	---
World Cleat Rugby (5 Nations)	129	---
Yo Joe	99	VF
Zool	129	129

ACCESSOIRES

1 8M Cable Pour Imprim

Les produits de cet index sont ceux que nous avons testés depuis le numéro un de **PCFuN** *. Nous n'avons gardé que les meilleurs. Ils sont classés par genre. Dans l'ordre on retrouve le nom, l'éditeur, le prix, la note, la phrase d'avis et le numéro de* **PCFuN** *dans lequel le produit a été publié.*

CRÉEZ

Nom	Éditeur	Prix approximatif	Note	Numéro
Création de jeux, d'histoires				
Kilk & Play Encourage la création sous toutes ses formes, simplement mais sans limites	Europress/Ubisoft	450 F	18/20	1
Mon théâtre magique L'enfant peut laisser aller son imagination sans entrave	Edusoft	350 F	15/20	3
Création Multimédia				
Storyboard Storyboard est à Toolbook ce que David est à Goliath	Média-set	250 F	16/20	7
Images de synthèse				
VistaPro 3.12 Un super programme pour créer des paysages et s'aérer les bronches sans sortir de chez soi	Virtual Reality Laboratories, Inc.	500 F	16/20	1
True Space Très bien pour les pros.	Caligari/C.I.S.	400 F	14/20	1
Lightwave 3D Il y aura un avant et un après Lightwave	Newtek	9 000 F	17/20	7
Voxel 3D Voxel permet d'aborder la 3D à u prix raisonnable mais il faut s'investir un peu	MM Création	1 000 F	15/20	2
Ray Dream Designer 3 Accessible, puissant, mais sans animations. Un beau logiciel un peu cher	Ray Dream	4 000 F	14/20	3
Model Vision Pour pros et amateurs avertis, un produit original pour faire des objets 3D	Design Vision	1 200 F complet	15/20	3
3DFX Un logiciel qui ne conviendra qu'aux créateurs de *jingles*.	Asymetrix	1 200 F	12/20	4
Catalyseurs de médias				
Media center 2.0 Pour mieux gérer vos catalogues d'images et d'animations	Sybex	200 F	13/20	4
Réalité virtuelle				
Dream On 3D junior Créez des mondes virtuels puis explorez-les	ADEPT Development	300 F		4
Composition musicale				
Quartz Composer Dès que vous êtes content de vos prouesses, envoyez-nous les fichiers MID	Canam Computer	300 F	15/20	2
Sampitude Le studio digital le plus complet sur PC.	Digisoft	600F/1600F/2700F	16/20	5
Autoscore L'ordinateur chante, ou presque	Wildcat Canyon	700 F	16/20	6
Logiciel musical intégré (CD, MIDI, Wave)				
Big Boss Arrangeur 5.0 Jouez faux, pas en mesure, faites-vous arranger et le Boss aura toujours raison	Rythm'n Soft	1 500 F	16/20	7
Morphing				
Morphing 1.6 Des tâtonnements assez pénibles pour un logiciel qui reste malgré tout une entrée en matière économique dans le monde du morphing	Sybex	200 F	12/20	2
Photomorph Le morphing du débutant au professionnel	North Coast Software	300 F/700 F/1500 F	12–14–16/20	6
Metamorph 3D Quelques effets intéressants même si ça n est pas très convaincant	Villa Crespo	300 F	11/20	3
Dessin vectoriel				
CorelDRAW! 3.0 Puissant et complet, sans y laisser toutes ses économies	Corel	1 000 F	17/20	2
Vincent 2.0 Une alternative économique à CorelDRAW! pour les configurations moins musclées	B & L	200 F	16/20	4
Création PAO				
Journal de naissance Concevez des journaux personnalisés, sous Word, pour de joyeux anniversaires	Micro-Application	130 F	16/20	5
Retouche Photo				
Corel PhotoPaint 5 Plus La nouvelle référence pour le grand public	Corel	1500F	15/20	6
Outil Multimédia				
Média studio pro La nouvelle référence pour tous les développeurs multimédia	Ulead Systems	3 000 F	17/20	7

JOUEZ

Nom	Éditeur	Prix approximatif	Note	Numéro
Aventure				
Under a killing moon Un Marlowe du futur fait irruption dans le jeu d aventure	Access Software	Moins de 500 F	18/20	1
Ecstatica Experimentez la liberté totale dans un étrange village	Psygnosis	Moins de 450 F	17/20	1
Dreamweb Un jeu d aventure cyberpunk ultraviolent	Empire	350 F	15/20	1
Star Trek Next Generation Un jeu d aventure pour Vulcains, fidèle à la série	Spectrum Holobyte	400 F	15/20	7
Little Big Adventure Aaaah... Quel plaisir pour les passionnés d'aventure !	Electronica Arts	400 F	17/20	1
Prisoner of Ice Entre Indiana Jones, Lovecraft et Wells, une aventure hors du commun	Infogrames	400 F	16/20	6
Dragon Lore Malgré ses défauts, déjà un mythe	US Gold		14/20	2
Sam & Max Quand les LucasArts pète les plombs, ça donne un jeu d'aventure loufoque et indispensable	LucasArts	350 F	17/20	1
Commander Blood Un jeu étrange ! Quelques octets de finesse dans un monde de brutes	Microfolies	400 F	15/20	2
Discworld Le jeu qui vous convaincra que la terre est plate	Psygnosis	400 F	15/20	3
L'Amazone Queen Indy chez Renegade pour les inconditionnels du genre	Renegade	450 F	13/20	4
Full Throttle L Easy Rider des années 90 débarque sur votre PC !	LucasArts	400 F	18/20	6
Lost Eden Les dinosaures sont de retour dans ce jeu d aventure trop facile	Cryo	350 F	14/20	5
Bureau 13 Une enquête classique mais avec des personnages originaux	Gametek	400 F	13/20	4
Aventure/Action				
Hi-Octane Des courses à fond les turbines chez Mad Max et compagnie	(Bullfrog)	450 F	17/20	7
Dark Forces Actuellement le meilleur du genre ! Que la Force soit avec vous !	LucasArts	400 F	17/20 et 0/20	3
Bioforge De l'aventure/action avec les les ingrédients d'Hollywood	Origin	450 F	17/20	4
System Shock Un univers franchement hostile vous attends	Origin	350 F	17/20	1
Magic Carpet La magie de Populous avec une 3D qui décoiffe. Turban Bullfrog !	Bullfrog/Electronics Arts	500 F	16/20	1
Simulation				
US Navy Fighter Le plus beau des simulateurs moderne de combat aérien. Top fun !	Electronic Arts	500 F	17/20	2
Aces of the deep Plus qu'un jeu grâce à sa documentation moderne. La nouvelle référence des simulateurs de sous marins de la seconde guerre mondiale	Dynamix	450 F	17/20	1
Flight Simulator 5, Japon Une extension indispensable pour les amateurs de FS 5.	Microsoft	200F	16/20	2
Aces complete collector's edition La compilation des amateurs de simulation de vol 14-18 et 39 45	Sierra-Dynamix	400 F	18/20	5
Wings of Glory Des biplans et des triplans à la sauce Wing Co.	Origin	350 F	17/20	3
Stratégie				
Sim Tower Une petite tour qui monte, qui monte	Maxis	450 F	14/20	7
Great Naval Battle III, fury in the Pacific, 1941-44 Les amateurs de *wargame* naval ne seront pas déçus	SSI	450 F	14/20	4
Warcraft LE jeu de stratégie Heroïc-fantaisie	Interplay	350 F	14/20 et 17/20	1
XCom Après UFO, un jeu franchement prenant !	Microprose	400 F	14/20	4
Panzer General Le *wargame* à portée de tous. Un *must* jouable et complet	S.S.I.	N.C.	17/20	2
Master of Magic Civilisation dans un monde héroïc fantasy.	Microprose	400 F	13/20	1
A IV Network$ Une simulation économique d'un accès difficile par les créateurs d'A train.	Infogrammes	450 F	14/20	5
Civil War Un wargame complet mais facile	Empire	450 F	15/20	6
Perfect General II Evidemment mieux, c'est le deux. Il est axé Seconde Guerre mondiale	QQP	450 F	16/20	6
Macchievelli, the prince Oncques ne vit plus complet jeu de simulation économique moyen âgeuse	Microprose	400 F	15/20	6
Jagged Alliance Pour vous qui rêvez d'être un mercenaire sans pitié	Sir-tech	450 F	15/20	6

Arcade

Wing Commander III Ce jeu m'a rivé sur mon fauteuil. Je n'ai jamais rien vu d'aussi beau et jouable à la fois.	Origin	500 F	18/20	2
The Lion King Sauvez Simba des dangers de la jungle.	Virgin Entertainement Interactive	300 F	14/20	2
Psycho Pinball La nouvelle référence des flippers. Complètement flippé.	Codemaster	350 F	18/20	3
All New World of Lemmings Les bestioles sont de retour.	Psygnosis	300 F	14/20	2
Renegade, battle for Jacob's star Combats spaciaux sur votre PC. Un déluge de feu en SVGA sur 486 !	SSI	350 F	17/20	4
Warriors Le seul jeu de baston avec un coin de jardin !	Mindscape	400 F	14/20	5
Tank Commander Un jeu d'arcade/stratégie très bien fait.	Domark	400 F	15/20	5
La horde VF Drôle et stratégique.	US Gold	400 F	16/20	2
Alien Breed Un des meilleurs shoot'em up du genre.	Team 17 Software	400 F	14/20	6
Super Street Fighter 2 turbo Console, prends garde à toi.	Gametek	300 F	17/20	6
Sleep Stream S 000 Une course du futur très bien réalisée.	Gremsline	350 F	14/20	6

Réflexion

Bolo Les créateurs d'Dxyd récidivent avec un peu de réflexion pour rester zen.	Dongleware Editions	300 F	16/20	6
Virtua Chess Un peu sobre, mais, puissant et qui suivra l'évolution de votre machine.	Titus	400 F	16/20	4

Sport

PGA Tour Golf 486 Bienvenue au club !	Electronics Arts	300 F	14/20	1
SuperKarts A conseiller pour la jouabiblité et la vitesse.	Virgin	450 F	14/20	3
NBA Live 95 LE jeu de basket sur PC.	Electronic Arts	400 F	16/20	4
Virtual Pool Évite d'avoir les boules. Billard américain.	Interplay	400 F	15/20	6
Rugby Worlcup 96 Le premier simulateur de rugby sur PC.	Electronic Arts	450 F	16/20	7

La seconde note dans les jeux concerne le jeu en réseau.

DÉCOUVREZ

Nom	Éditeur	Prix approximatif	Note	Numéro
Encyclopédie				
Napoleon Une bonne approche de l'histoire Napoléonienne.	Infogrames	400 F	15/20	7
Jean de la Fontaine : les fables Le loup, le corbeau ,la fourmi et tous les autres se trémoussent sur du reggae.	Ilias	200 F	16/20	7
Van Eyck Un musée virtuel de le peinture flamande.	OOA Laser Edition	400 F	17/20	7
La Fondation Marguarite et Aimé Maeght Une visite guidée très complète pour les férus d'art moderne.	Matra-Hachetta Multimédia	400 F	15/20	7
30 Corps humain Votre corps comme si vous y étiez !	Edusoft	500 F	17/20	1
Les découvreurs Un voyage fabuleux sur notre planète.	Edusoft	500 F	18/20	1
Les voyages extraordinaires Grands voyages et grands voyageurs.	Logitime	250 F	13/20	1
Encarta'95 Un voyage aisé et passionnant au sein de la culture. Une référence malheureusement en anglais.	Microsoft	1 000 F	16/20	2
Les civilisations Antiques Tu quoque mi fili !	Microsoft	600 F	17/20	2
Le Louvre Le Louvre sans les Japonais.	Montparnasse Multimédia et Réunion des Musées nationaux	450 F	17/20	2
Delacroix, le voyage au Maroc C'est une réussite. Il permet une bonne visite de l'exposition pour un prix raisonnable.	Arborescance	250 F	17/20	1
Les Évangiles Les Evangiles sur CD-ROM, une évidence à l'ère de la cathédrale virtuelle.	EMME Multimédia	350 F	14/20	3
Aux origines de l'hommes Une vision aisée des étapes de notre développement.	Microfolies	400 F	14/20	3
Musée de l'Homme Un voyage empreint de plaisir et de charme.	Havas	400 F	14/20	3
Les quatre saisons de la cuisine française Pour vous mettre l'eau à la bouche.	Arôme interactive	500 F	16/20	3

MULTIMEDIA DIFFUSION

CADEAU : 1 sampler offert pour 2 titres achetés

Notre sélection des meilleurs CD ROM de charme !
(Vente par correspondance réservée aux adultes)

CD ROM interactifs version française (PC/Mac)

CYRANO Nouveau	280 F
FANTASMES A LA CARTE AVEC ELODIE (PC)	230 F
INTERACTIVE TABATHA	330 F
INTERVIEW DE PAULINE (PC)	240 F
PLAISIR SOLITAIRE (PC)	180 F
PORN MANIA (PC)	230 F
PRIVATE PRISON (PC) Nouveau	225 F
SAM SOTTE	280 F
STAR TRIQUE Nouveau	280 F
STARS CHEZ MARC DORCEL Nouveau	330 F
VIRTUAL ESCORT	380 F
VIRTUAL SECRETS GIRLS	290 F

❑ INTERACTIVE DRAGIXA (PC/Mac) (VF) 370 F ▶

❑ ▲ NEURODANCER (PC/Mac) 330 F (VF)

❑ ▲VIDEOPHONE (PC/Mac) 465 F (VF)

❑ SPACE SIRENS 2 (PC/Mac) 360 F ▼

CD ROM interactifs imports (PC/Mac)

❑ BEST OF DIRTY DEBUTANTES 1 Nouveau	235 F
❑ CLUB CYBERLESQUE	280 F
❑ CYBER PEEP INTERACTIVE Nouveau	165 F
❑ HOT SLOTS	265 F
❑ IMMORAL COMBAT Nouveau	280 F
❑ LE JEU DE L'OIE (PC)	290 F
❑ LOVE PYRAMIDE (PC) Nouveau	295 F
❑ MIND TEAZZER N°2 Nouveau	215 F
❑ NIGHTWATCH 2	205 F
❑ PLEASURE ZONES Nouveau	215 F
❑ SEX CASTLE (PC) Nouveau	285 F
❑ SEYMORE BUTTS 2 Nouveau	295 F
❑ THE DREAM MACHINE	290 F
❑ VIRTUAL VALERY 2 Nouveau	380 F
❑ VIRTUALLY YOURS N°2 Nouveau	245 F
❑ WANDERLUST Nouveau	285 F
❑ WINNER TAKES ALL	230 F

CD ROM - PHOTOS (PC/Mac)

ASIAN PALATE	175 F
BIKER BABES	175 F
GIRLS ON GIRLS	175 F
GIRLS OF STEPHEN HICKS	175 F
AFTERMIDNIGHT SCREEN SAVER (économiseur d'écran)	280 F

DESIRS & PERVERSIONS (PC) Vol 1 à 5	N° Vol ❑	le CD	180 F
LITE AMERICAN MODELS 1 ET 2	N° Vol ❑	le CD	165 F
LITE EUROPEAN MODELS 1 ET 2	N° Vol. ❑	le CD	165 F
GIRLS OF VIVID N° 1 ET 2	N° Vol ❑	le CD	150 F

CATALOGUE SUR DEMANDE
(Indre 10 Frs + votre signature) *Je certifie être âgé de plus de 18 ans signature*

Total de votre commande ..... F (+ frais de port 35 F) (+ si contre remb 38 F) Total TTC .....

Règlement par : ❑ chèque bancaire ou postal à l'ordre de MULTIMEDIA DIFFUSION ❑ mandat, ❑ contre remboursement

ENVOYEZ VOTRE COMMANDE à : **MULTIMEDIA DIFFUSION**

Catalogue gratuit
PCF10/95
joint à votre commande

..., route de Houdan - 78200 Mantes-la-Ville - Tél/Fax : (1) 30 98 06 42

Nom ..... Prénom .....

LE PREMIER CD-ROM X GRATUIT

26 FILMS POUR ADULTES = ZERO FRANC

- *Les meilleurs films professionnels (nominés aux oscars internationaux du X)*
- *Les meilleurs films amateurs (scènes très intimes filmées au camescope)*

Compatible Image PLEIN Ecran

+ de 45 minutes de films X NON-STOP

Configuration minimum requise : PC ... Ram DOS 5 ou mieux - Windows 3.1 ou mieux - Ecran VGA ou SVGA 256 couleurs - Carte son recommandée

BON GRATUIT à retourner à D.U.P. Diffusion 06123 Le Cannet cedex - FRANCE PF6

Oui, je désire recevoir d'urgence le **Premier CD-Rom X GRATUIT** (réf. 0CD01) Je participe volontiers aux frais d'expédition et d'emballage discret de 29F que je règle par chèque pour preuve de majorité.

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Code postal .....

Ville .....

Date de naissance |_|_| |_|_| 19 |_|_|

J'atteste sur l'honneur être majeur et j'accepte de recevoir des documents et gadgets strictement réservés aux adultes
Signature obligatoire

Offre également disponible sur : 3615 CATA CD 1,27 TTC

BBS WORLDWIDE

MAKE THE CONNECTION!

OVER 100,000 GIF, SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES UPDATED DAILY!

UNLIMITED DOWNLOADS!

USE YOUR MODEM TO DIAL

19-1-600-204-9512

INTERNATIONAL LONG DISTANCE RATES APPLY 18+

Jymax

122, avenue de la Résistance - 93340 LE RAINCY
Tél. : (1) 43 88 75 75 - Fax : (1) 43 30 69 88

SPÉCIALISTE DU MULTIMÉDIA

Vente par Correspondance

LUDO-ÉDUCATIFS

DAVID LE DAUPHIN	M/PC	249 F
LE JARDIN ENCHANTÉ	M/PC	249 F
LA CIGALE ET LA FOURMI	M/PC	249 F
MIC MAC A CHAMPIGNAC	PC	285 F
ONCLE ARCHIBALD	PC	285 F
CIRCUS	M/PC	279 F
ÉLIOT	M/PC	249 F
TUNE LAND	PC	349 F

CULTURE/DÉCOUVERTE

AINSI VIENT LA VIE	M/PC	389 F
MATISSE, ARAGON, PROKOFIEV	M/PC	339 F
LA FONTAINE POUR MÉMOIRE	M/PC	329 F
DELACROIX AU MAROC	M/PC	249 F
ULYSSE	M/PC	249 F
LE TEMPS DE VAN EYCK	M/PC	359 F
RODIN	M/PC	379 F
LE LOUVRE	M/PC	379 F
AUX ORIGINES DE L'HOMME	PC	349 F
LE CORPS HUMAIN EN 3D	PC	475 F

JEUX

1942 AIR PACIFIC WAR	PC	329 F
A IV NETWORK$ vf	PC	309 F
ARMORED FIST	PC	379 F
BIOFORGE vf	PC	369 F
COMMAND AND CONQUIER	PC	389 F
COMMANDER BLOOD vf	PC	345 F
DISCWORLD vf	PC	319 F
ECSTATICA	PC	289 F
FLIGHT UNLIMITED vf	PC	419 F
FX FIGHTER	PC	289 F
HI OCTANE	PC	389 F
MASTER OF MAGIC vf	PC	329 F
PRISONER OF ICE vf	PC	299 F
STAR TREK. NEW GENERATION	PC	379 F
THE LAST DYNASTY vf	PC	409 F
UNDER A KILLING MOON vf	PC	389 F
VIRTUA CHESS vf	PC	339 F

Demandez notre catalogue GRATUIT (plus de 700 titres)

Recopiez ou découpez ce bon de commande accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de JYMAX 122, avenue de la Résistance - 93340 LE RAINCY

NOM ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Désignation	Prix TTC
Frais de port 35 F (Colissimo) - C/R + 30 F	
TOTAL	

PCF10/95

La pâtisserie d'art Offrez-le on vous fera des gâteaux !	Arôme interactive	500 F	16/20	4
Recettes de cuisine et livre de cave La cuisine vraiment multimédia mais ça manque de recettes	Quality-soft	200 F	12/20	4
Voyage en Égypte Pour faire la nique aux fondamentalistes.	Acta EMME	350 F	14/20	3
Voyage en Italie O Sole mio	Acta EMME	350 F	12/20	3
Brancusi Un voyage artistique fait de sensations	Arborescence	350 F	15/20	5
La renaissance à Florence Un voyage enchanteur au travers d'allées bordées de chefs-d'œuvre	E.M.M.E.	350 F	16/20	6
Inclassable				
Monthy Python's complete waste of time Dépaysant et caustique. Indispensable !	7th Level	500 F	17/20	1
Take your best shot Sauvez les bébés phoques ! Inutilement indispensable	7th Level	200 F	17/20	4
XPlora 1 Peter Gabriel invente un nouveau média !	Real World	300 F	17/20	6
Screen Savers				
Jurassic Park Réservés aux mordus des reptiles fascinés par la préhistoire	Asymetrix	250 F	11/20	4
Pink Panther Tout simplement excellent !	Asymetrix	250 F	16/20	4
Natural States Produit «écologique» et reposant que certains puristes apprécieront non sans verser une larme	Asymetrix	250 F	13/20	4
Éducatif				
La malédiction de Thanak La joie des petits	Alain Texier	shareware	16/20	1
Oncle Archibald Un outil pour créer des dessins animés qui reprennent les personnages de l'histoire interactive. Une grande idée	Coktel Vision	400 F	16/20	1
Balades au pays de Mère l'oie Agréable et poétique	Coktel Vision	400 F	14/20	1
Micmac à Champignac Spirou animé, c'est vraiment éclatant mais le logiciel pour l'animer n'est pas évident à manipuler	Coktel Vision	400 F	16/20	2
Comment ça marche ? Simple, drôle, didactique : génial !	Dorling Kindersley et Nathan	non communiqué	18/20	4
Le mystère du passager clandestin La marine à voile sans galère	Dorling Kindersley et Nathan	non communiqué	16/20	4
Galswin, les aventures éducatives Galswin sait amener logiquement les épreuves éducatives	Integral media	400 F	13/20	4
Kiyeko et les voleurs de la nuit Une belle histoire et beaucoup de travail qui auraient mérité une réflexion didactique plus approfondie.	Ludimédia	450 F	13/20	5
Tuneland Découverte, comptine et BD : succès garanti !	7th Level	300 F	15/20	6

OPTIMISEZ

Nom	Éditeur	Prix approximatif	Note	Numéro
Carte son				
Tropez Votre chaîne hi-fi va vous faire la gueule	Turtle Beach	2 300 F	18/20	2
Sound Blaster AWE 32 Value Edition La carte des musicos peu fortunés	Creative Labs	1 500 F	16/20	4
S30 Excellent rapport qualité/prix	Acer	500 F	18/20	7
AudioTrix Pro Une carte à la carte avec d'étonnantes performances	Mediatrix	N. C.	16/20	5
Carte fille				
Korg Wave La solution la plus flatteuse pour les jeux	Guillemot	900 F	17/20	1
Wave Blaster 2 Pour joueurs ou musiciens *rockers*	Creative Labs	1 000 F	16/20	2
Rio Le nec plus ultra	Turtle Beach	1 300 F	18/20	2
Enceintes				
SBS 300 Très homogènes et performantes en regard de leur taille	Creative Labs	800 F		3
LS-800 Excellentes mais un peu chères.	Lonsen	1 300 F		3
Carte graphique				
Stealth 64 Trio 1 Mo Vitesse, fiabilité, prix !	Diamond	1 500 F		2
Grafixstar 500 Un concentré technologique	Videologic	1 500 F	17/20	7

STOP Achats

Demandez nos Fameux Catalogues...
et réalisez de Sacrés Economies !!

nfin ! ils sont disponibles...
écouvrez nos fabuleux catalogues qui vous dévoileront com-
ent vous équiper en matériels micro-informatiques à des
PRIX SENSATIONNELS !!

oici un aperçu de leur contenu :
un choix de 3 000 shareware PC
une vaste gamme de fournitures et matériels performants !...

our les recevoir, il vous suffit de retourner dès aujourd'hui
0,00 FF en timbres poste et votre adresse complète à notre
dresse :

DATALASER INFORMATIQUE
(Distribution en VPC)
1, Place H. Berlioz
F-26200 MONTELIMAR

Contactez
Steeve Antonio au
(1) 48 59 13 14

LE SPECIALISTE
DE L'EROTISME SUR MICRO

3615 MAFF 1,27 F/mn

PC-MAC-AMIGA-ATARI

Téléchargez des images
et des animations en provenance
des USA, du Japon et des pays de l'Est

Blacks - Asiatiques - Bizarres - Stars
Gays - Mangas japonais érotiques -
Amateur soft & hard ...

Recevez gratuitement une disquette contenant
Le kit mondial de telechargement 3615 MAFF
Le catalogue VPC de produits X pour PC (+ de 18 ans)

NOM PRENOM AGE ADRESSE
CODE POSTAL VILLE

Bon a remplir ou a recopier et a retourner a KOMICOM SARL
101 avenue du General Leclerc 75014 PARIS

Je certifie être âgé de + de 18 ans
Signature

Grafixstar 300 Toujours le S3 Trio avec un excellent driver Windows	Videologic	1 300 F	17/20	7
Module sonore/Interface MIDI sur port série				
GMouse Pour ceux qui n aiment pas ouvrir leur PC	Kawai	2 500 F	14/20	3
Kit CD-ROM 2 x				
Maxi Sound CD16 Bonne carte et bon lecteur à prix raisonnable.	Guillemot	1 500 F	15/20	2
Kit CD-ROM 4X				
Discovery Value 4X La carte la plus compatible et un lecteur sûr	Creative Labs	2 500 F	17/20	5
Lecteur CD-ROM 4x				
CDU 76 E Une merveille de rapidité et de compatibilité a un tout petit prix	Sony	1 300F	17/20	5
Carte d'acquisition vidéo				
Video Blaster RT300 Une occasion pour developper des applications multimédias ou jouer les apprentis réalisateurs	Creative Labs	2 500 F	16/20	1
20 TV Live Carte graphique, acquisition vidéo et télé qui dit mieux ?	Miro	3 000 F	17/20	3
Showtime Plus Carte graphique, restitution MPEG et AVI, acquisisition vidéo	Spea	3 000 F	16/20	5
Carte de restitution MPEG				
Video Blaster MP400 Enfin une bonne carte MPEG pas trop chère et bien conçue	Creative Labs	2 200 F	16/20	1
Kelvin 64 MPEG Carte graphique + MPEG = problemes en moins	Orchid	2 500 F pour 1 Mo	15/20	4
Video 12 PMO Carte graphique, accélération AVI, MPEG semi-soft pour gros PC	Miro	1 000 F	17/20	4
Moniteurs				
XV 17 Un excellent choix, le plus net et le plus contraste	Nec	6 500 F	17/20	4
17B Un très bon choix avec des couleurs exceptionnelles, particulierement pour les jeux	Philips	6 000 F	16/20	4
17 GLI Un écran, prix plancher, tout a fait séduisant	Samsung	5 200 F	15/20	4
Vision Master MF 86 17A L excellence au meilleur prix	IIYAMA	5 200 F	17/20	6
Scanner				
Colormobile Office Pour scanner dans toutes les positions	Primax	2 400 F	14/20	6
Imprimante couleur				
Stylus Pro Des resultats impressionnants	Epson	5 000 F	18/20	6
Deskjet 850C Hewlett Packard reste une référence	Hewlett Packard	4 700 F	17/20 pour l'impression	7
Système d'exploitation				
OS2/Warp Puissant, intelligent et simple mais nécessite une config musclée et la compatibilté DOS n'est pas parfaite	IBM	650 F disq., 750 F CD		3
Stockage				
Zip 100 Un disque dur dans la poche	Iomega	1 500 F	18/20	7
Manettes et accessoires de jeux				
Formula T1 Un volant, un frein et un accélerateur indispensable pour les courses de voitures	Thrustmaster/Guillemot	1 300 F	16/20	1
Flight Stick Pro Le meilleur.	CH	550 F	18/20	5
Phœnix La manette la plus sophistiquée du marché	Advanced Gravis	1 400 F	17/20	2
F16 FLCS Un outil parfait pour tous les fanatiques de simulation de vol moderne	Thrustmaster	1 000 F	17/20	2
Super Warrior Excellente qualité à petit prix.	Quickshot	200 F	17/20	6
Divers Carte radio FM				
Maxi Radio FM Indispensable !	Guillemot	400 F	17/20	4
Divers Convertisseurs de signaux PC pour TV				
PC to TV Converter Enfin une qualite de restitution acceptable *Wing Co III* sur votre 16/9	Guillemot	1 000 F	15/20	3
Divers Spatialiseur sonore				
VIVIO 3D Plus C est difficile de s'en passer !	NuReality	700 F	15/20	5

désormais,

pour acheter votre PC

consultez les pages

votre revendeur s'y trouve sûrement

Les rendez-vous interdits!..

359 F

PC / MAC

Vampire Kiss

Dans le vieux château du Vampire, découvrez les passages secrets qui vous meneront à la chambre particulière du Vampire. Percez le mystère de la Jeunesse éternelle, avec des créatures de rêve des décors fabuleux et une qualité graphique exceptionnelle

INTERACTIF

PC Win - Mac - 3DO - CDI

99 F

PHOTOS

Lovely Ladies Lingerie

Des prises de vues très étudiées pour saisir ses mannequins en lingerie fine. Des photos délicieusement sexy et coquines pour de longs moments de plaisir. Un CD Rom riche par la quantité et la qualité des photos

199 F

PC / MAC

FILM

Buttman's European Vacation

Buttman arrive sur CD Rom, enfin les aventures du plus grand forniqueur de la planète à disposition sur nos petits écrans

199 F

FILM

PC / MAC

The Legend of Kama-soutra

Voilà une excellente occasion de revoir les multiples positions du Kama-Soutra, berceau de l'amour et universellement revisité par les corps du monde entier. Suivez un prince en quête du plus beau graal, qui n'a de sens que pour l'amour des corps qu'il étreint. De magnifiques scènes où érotisme et perversion se côtoient langoureusement

CD-ROM de Charme

INTERACTIF

PC / MAC

499 F

Virtual Valery 2

Un chef d'œuvre du Cybersex: effets sonores, modélisations 3D sophistiquées, animations provoquantes tout y est ! Vous serez emporté par la charge érotique de cette simulation qui atteint le sommet du genre

INTERACTIF

SEX VIDEO CD

PC

290 F

Sex Castel

Avec votre souris vous devrez découvrir différentes pièces où de superbes vidéos vous attendent. Mais sachez éviter les pièges. Pensez à récupérer des objets pour tuer l'éventuel gêneur qui vous empêcherait de vous installer confortablement. Au total 50 mn de séquences vidéos très chaudes avec de superbes filles

BON À EXPÉDIER OU À FAXER À

ORHION Diffusion

24, rue de la Gare F-80440 THEZY-GLIMONT

Fax. (16) 22 34 02 95

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE VILLE :

CP : DATE DE NAISSANCE :

TÉL.

PROFESSION :

TITRE	QTÉ	PRIX
		40FRS
PARTICIPATION AUX FRAIS		
TOTAL		

RÉGLEMENT PAR

☐ CHÈQUE BANCAIRE ☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE

☐ CONTRE REMBOURSEMENT (AJOUTER 35F)

☐ CARTE BANCAIRE - EXPIRE À LA FIN : .../19

PCF10/95

DATE ET SIGNATURE

JE CERTIFIE ÊTRE MAJEUR

Plus de 150 références

POUR TOUTE COMMANDE SUPÉRIEURE À 800F UN SAMPLERS GRATUIT

INTERACTIFS	FILMS	PHOTOS
VIRTUAL VIXENS 269F - SCISSOR N STONES 199F	MURPHIE'S BROWN 219F - DECEPTION 219F	GIRLS OF VIVID 169F
THE BARLOW AFFAIRS 199F - LOVE PYRAMID 290F	STRANGE SEX 199F - PERVERTED BABYSITTERS 199F	GIRLS ON GIRLS 229F
MIND TEAZZER 240F - SEX THERAPY 399F	SORDID STORIES 199F - HIDDEN AGENDA 219F	ELITE AMERICAN MODELS 179F
WINNER TAKES ALL 280F - PARADISE CLUB 289F	STRAIGHT A'S 199F - GANG-BANK A OK CORRAL 199F	MARKS OF ZARA 219F - MODEL WIFE 144F
PRIVAT PRISON 229F - SEYMOUR BUTTS 399F	LESBIANS LIPSTICK 199F - IMMORAL COMBAT 289F	BLONDE BOMBSHELLS 229F - THE ASIAN PALATE 229F
NEURODANCER 349F - SEXY ZAPPING 249F	PLEASURE ZONES 280F - NOVEL DESIRES 199F	THE GIRLS OF SPICE 199F - STEAM 199F

DELTAROM

24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél. : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36
Minitel : 3615 DELTAROM
Vente uniquement par correspondance

PACK SIRIUS DE 10 CDROM

❑ 5 FOOT - 10PAK Vol. 1 : King Quest V, Stellar 7, Man of the year, World fact book, Best of Media Clips, World Atlas, PC Karaoke, CDROM of CDROMs, Animation Festival, Doom (episode 1) ..... 199 F

❑ 5 FOOT - 10 PAK Vol. 2 : Microsoft's Multimedia Jumpstart, Rock Rap'n Roll, Sherlock Holmes, Paramount Movie Select, PC Karaoke, Space Quest 4, Home Medical Advisor, Arts & Letters Warbirds, Fantasia's 2000 Fonts, Battle Chess Enhanced ..... 199 F

❑ 5 FOOT - 10 PAK Vol. 3 : Beyond Planet Earth, Who Shot Johnny Rock, 1994 Sports Almanack, Hell Cab, PrinterMaster Gold, Photomorph & Conversion Artist, Microsoft Multimedia Mozart, National Parks of America, Sing Along Kids, Corridor 7 ..... 295 F

Lecteurs CDROM, Cartes Sons

Lecteur PANASONIC DV CR 562 B	750 F
Lecteur CDROM MITSUMI 4xV	990 F
Lecteur CDROM MITSUMI 4xV	1.250 F
Lecteur CDROM PIONEER 4xV	1.390 F
SoundBlaster 16 Value IDE	575 F
SBlaster 16 MCD ASP + micro	950 F
SoundBlaster 16 PRO ASP	990 F
SoundBlaster AWE 32 Value	1.290 F
SoundBlaster AWE 32 + micro	1.590 F
Carte KORG Wave	820 F

ENCEINTES

CP 5S 2x2W	65 F
MLi168 2x3,5W	125 F
MLi691 2x4W	175 F
SW 30 2x25W	195 F
SW 10 2x80W	390 F

PC CDROM

❑ ❍ = CDROM PC/MAC

ANIMATIONS - IMAGES

- ❑ 3D Animania ..... 49 F
- ❑ Animation Tour ..... 49 F
- ❑ Clipart Cornucopia ..... 125 F
- ❑ Clipart Library ..... 75 F
- ❑❍ ColorMagic Clipart ..... 146 F
- ❑ Designer Clipert (5 Vol.) ..... 85 F/vol
- ❑ Fabulous Photos ..... 125 F
- ❑❍ GIFs Galore ..... 109 F
- ❑ Image Library I ..... 49 F
- ❑ Image Library II ..... 85 F
- ❑ Image Library III ..... 49 F
- ❑ Multimédia Toolkit ..... 95 F
- ❑ Perfect Pictures ..... 125 F
- ❑ Sentimental Wings ..... 175 F
- ❑❍ Super Média Clip (10 CD) ..... 229 F
- ❑ Women of Venus ..... 195 F

EDUCATIF

- ❑ Aux Origines de l'Homme VF ..... 349 F
- ❑ Corps Humain en 3D VF ..... 439 F
- ❑❍ Deep Voyage ..... 75 F
- ❑ Formation Mult. à Word 6 VF ..... 395 F
- ❑ Formation Mult. à Excel 5 VF ..... 395 F
- ❑ Formation Mult. à Internet VF ..... 395 F
- ❑ Games in French VF ..... 125 F
- ❑ Games in English ..... 125 F
- ❑ Games in German ..... 125 F
- ❑❍ Kevin le Kangourou VF ..... 195 F
- ❑ KIYEKO VF ..... 249 F
- ❑ La Vie des Insectes VF ..... 439 F
- ❑❍ Le Louvre VF ..... 359 F
- ❑ Le Monde Sous Marin VF ..... 439 F
- ❑ Le Secret du Château VF ..... 249 F
- ❑❍ Louis Le Lion VF ..... 195 F
- ❑❍ Mic Mac à Champignac VF ..... 249 F
- ❑ Oceans Below ..... 75 F
- ❑❍ Olaf L'Ours VF ..... 195 F
- ❑ Oncle Archibald VF ..... 249 F
- ❑ PC Corps Humain 3.0 VF ..... 590 F
- ❑❍ Pok le Petit Peintre VF ..... 195 F
- ❑ Triple Play English ..... 149 F
- ❑ Word War 5 VF ..... 249 F

ESPACE

- ❑ American Space Exploration ..... 135 F
- ❑ Exploring the Solar System ..... 135 F
- ❑ Our Solar System ..... 55 F
- ❑ Red Shift ..... 395 F
- ❑ Return to the Moon ..... 99 F
- ❑ Space & Astronomy ..... 105 F
- ❑ Space Imagery ..... 135 F
- ❑ Space Odyssey ..... 135 F
- ❑ Space Shuttle ..... 85 F
- ❑❍ Starlite ..... 125 F

JEUX SHAREWARE

- ❑ Doom Expert ..... 49 F
- ❑ Killer Games ..... 49 F
- ❑ Super Arcade Games ..... 145 F
- ❑ Virtual Reality Collection ..... 65 F

MUSIQUES ET SONS

- ❑ 16 Bit Sound Master ..... 49 F
- ❑ Bob Dylan ..... 295 F
- ❑ Billie Holliday VF ..... 249 F
- ❑ Count Basie VF ..... 249 F
- ❑ Jazz ..... 215 F
- ❑ Louis Armstrong VF ..... 249 F
- ❑ Massive Midi Collection ..... 125 F
- ❑ Midi & Wave Workshop ..... 85 F
- ❑ Midi Music Shop Prof. ..... 95 F
- ❑ MidiSoft Music Magic ..... 145 F
- ❑ Music Box 1994 ..... 49 F
- ❑ Music From Heaven ..... 85 F
- ❑❍ Musicscapes Professional ..... 149 F
- ❑ Music Toolbox ..... 85 F
- ❑ Peter Gabriel Explora ..... 369 F
- ❑ Prince Interactive ..... 395 F
- ❑ Professional Music Producer ..... 149 F
- ❑ Sounds of Multimédia ..... 145 F
- ❑ Sound Library II ..... 49 F
- ❑ Woodstock ..... 295 F

SHAREWARES

- ❑ 14000 Prog. Multimédia 93 ..... 95 F
- ❑ Computer Supermarket ..... 49 F
- ❑ Giga Byte Gold ..... 95 F
- ❑ Hexaware VF ..... 145 F
- ❑ Super Shareware Collection ..... 65 F
- ❑ Top 101 Multimédia 93 ..... 49 F

UTILITAIRES, LANGAGES

- ❑ Animania ..... 85 F
- ❑ Communication Master ..... 85 F
- ❑ Compufix ..... 95 F
- ❑ CUG C User Group Library ..... 145 F
- ❑ Robbes OS/2 ..... 85 F
- ❑ Internet Surfer (InfoMagic) ..... 125 F
- ❑ Internet Tools (InfoMagic) ..... 89 F
- ❑ Linux (4 CD) (InfoMagic) ..... 75 F
- ❑ Linux Ready to Run (Walnut) ..... 125 F
- ❑ Programmer CD ..... 195 F
- ❑ Simtel DOS (2 CD) ..... 95 F
- ❑ Source Code Dos (Walnut) ..... 105 F
- ❑ Source Code Unix (InfoMagic) ..... 105 F
- ❑ Usenet (2 CD) (InfoMagic) ..... 89 F
- ❑ Wizard 3.0 ..... 125 F

WINDOWS

- ❑ 49 ER Windows Games ..... 75 F
- ❑ 50 Windows Applications ..... 85 F
- ❑ 50 Windows Games 1 à 4 ..... 75 F/vol
- ❑ CICA Windows (Coffret 3 CD) ..... 72 F
- ❑ CICA Windows Walnut Creek ..... 45 F
- ❑ CICA Windows Collection ..... 49 F
- ❑ Icon Library ..... 49 F
- ❑ Sharing 2700 True Type Font ..... 95 F
- ❑ Windows At its Best ..... 49 F
- ❑ Windows Graphic Viewers ..... 49 F
- ❑ Windows Programs ..... 49 F
- ❑ Windows Software Treasury ..... 49 F

New Machine 6 PAK : 385 F

PACK de 6 CDROM de charme du célèbre éditeur New Machine :
Insatiable - Biker Babes - Legend 4 - Taste of Erotica - Digital Dancing - Legend of Porn 2

Tout achat de 3 CDROM de Charme de la liste ci-dessous, donne droit à un CDROM gratuit d'une valeur de 85 F à choisir dans la liste. Indiquez le CD.

JEUX PC CDROM

7TH GUEST	89 F
7TH GUEST + DUNE VF	195 F
A4 NETWORKS VF	299 F
All New World of Lemmings	295 F
ALONE in the DARK 3 VF	299 F
ATARI 2600 ACTION PACK	189 F
BIG RED ADVENTURE VF	199 F
BIOFORGE VF	299 F
CHAOS CONTROL	289 F
CIVIL WAR VF	349 F
Command & Conquer VF	329 F
COMMANDER BLOOD VF	299 F
CREATURE SHOCK VF	195 F
CRITICAL PATH	65 F
CYBERIA	249 F
CYCLEMANIA	249 F
DAEDALUS Encounter VF	349 F
DARK FORCES	285 F
DESCENT	229 F
DIGGERS VF	95 F
DISCWORLD VF	329 F
DRAGON LORE VF	249 F
ECSTATICA NF	275 F
FIRST ENCOUNTER VF	269 F
FLIGHT UNLIMITED VF	345 F
FULL THROTTLE	299 F
FX FIGHTER NF	279 F
GOBLINS 3 VF	149 F
GRAND PRIX VF	159 F
HI-OCTANE VF	295 F
INCA 2 VF	129 F
INCA COLLECTION VF	195 F
INDY CAR RACING NF	160 F
INFERNO VF	269 F
JAGGED ALLIANCE VF	299 F
KING QUEST 7 VF	325 F
King Quest Anthology	249 F
KYRANDIA 2 VF	99 F
KYRANDIA 3 VF	229 F
LANDS OF LORE VF	99 F
LARRY COLLECTION	249 F
LAST DYNASTY VF	299 F
L.B.A. VF	335 F
LOST EDEN VF	245 F
MAD DOG MACCREE	145 F
MAD DOG MACCREE 2	195 F
MAGIC CARPET VF	259 F
MEGARACE	95 F
MYST NF	295 F
NASCAR TRACK PACK	175 F
NBA LIVE 95 VF	325 F
NHL HOCKEY 95 VF	295 F
NOCTROPOLIS VF	345 F
NOVASTORM NF	259 F
OUTPOST VF	235 F
PATRICIAN NF	99 F
PGA TOUR GOLF 486	325 F
PHANTASMAGORIA VF	369 F
PINBALL DREAM Deluxe	239 F
PRISONER OF ICE VF	299 F
PSYCHO PINBALL NF	279 F
REBEL ASSAULT	195 F
RISE OF THE ROBOTS	120 F
SAM & MAX VF	299 F
SIM TOWER VF	299 F
SLIPSTREAM 5000 NF	259 F
SPACE QUEST 6 VF	329 F
SPACE QUEST Collection	249 F
STRIKE COMMANDER	99 F
SUPER KARTS NF	295 F
Super St Fighter Turbo II	279 F
SYSTEM SHOCK	195 F
T.F.X.	230 F
THEME PARK VF	350 F
Under Killing Moon VF	369 F
US NAVY FIGHTERS NF	295 F
US NAVY FIGHTERS VF	335 F
VIRTUA CHESS VF	299 F
VIRTUAL POOL NF	295 F
VOYEUR	295 F
WARCRAFT	289 F
WARRIORS VF	249 F
Who Shot JOHNNY ROCK	175 F
Wing Commander III VF	369 F
Wing Commander Armada	269 F
WOODFRUFF VF	235 F

VF : Jeu en Français + notice Français/originale - NF : Notice Français

PC CDROM CHARME

Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos & Interactifs

- 101 Sex Positions Part 2 ..... 220 F
- ASIAN HEAT ..... 225 F
- BEST OF DIGITAL XTC ..... 140 F
- BEST OF VIVID ..... 220 F
- BLIND SPOT ..... 112 F
- BROTHER AND SISTER ..... 259 F
- BUSTING OUT ..... 190 F
- CAMP DOUBLE ..... 149 F
- DIGITAL SEDUCTION ..... 159 F
- DIRTY LAUNDRY ..... 195 F
- DTC XXX TEASER ..... 80 F
- Emmanuelle And Friends ..... 259 F
- ENDANGERED ..... 129 F
- FRAT GIRL DOUBLE DD ..... 159 F
- GRADUATION FROM F.H. ..... 149 F
- GROUP THERAPY ..... 149 F
- HIDDEN OBSESSIONS ..... 165 F
- IMMORTAL DESIRES ..... 112 F
- INDISCRETION ..... 149 F
- INTIMATE JOURNEY ..... 112 F
- MAIN STREET U.S.A. ..... 149 F
- MARRIED WOMAN ..... 129 F
- MASK ..... 146 F
- MODEL WIFE ..... 225 F
- MYSTIQUE OF ORIENT ..... 190 F
- MYSTIQUE OF ORIENT 2 ..... 112 F
- NEW LOVERS ..... 146 F
- NIGHT TRIPS ..... 245 F
- NIGHT TRIPS 2 ..... 245 F
- NIGHT VISION ..... 149 F
- PARLOR GAMES ..... 112 F
- PUT IN GERE ..... 225 F
- SECRETS ..... 175 F
- SEX ..... 112 F
- SEXUAL OBSESSION ..... 149 F
- SINFULLY YOURS ..... 149 F
- SIZZLE ..... 149 F
- SURFER GIRL ..... 129 F
- STEAMY WINDOWS ..... 146 F
- THE COVEN ..... 146 F
- THE FACE ..... 149 F
- THE SWAP TWO ..... 148 F
- UP and Coming Executive ..... 149 F
- VIVID SAMPLER ..... 35 F
- WACS ..... 195 F
- WEEKEND AT ERNIES ..... 149 F

PC CDROM Photos

- ADULT PALATE 2 ..... 225 F
- AMERICAN GIRLS ..... 225 F
- AMERICAN GIRLS II ..... 225 F
- ANIMATED LUST ..... 85 F
- ASIAN PALATE ..... 240 F
- BEAUTIES BODACIOUS ..... 145 F
- BLONDE BOMBSHELLS ..... 225 F
- BODACIOUS BEAUTIES ..... 270 F
- CALIFORNIA BEAUTIES ..... 270 F
- CARTOON FANTASY ..... 95 F
- CREME DE LA CREME ..... 225 F
- DYNASTIC FLOWERS ..... 85 F
- EXPOSE ..... 175 F
- GIRLS OF VIVID ..... 140 F
- LA TRAVIATA ..... 85 F
- ONLY 20 ..... 85 F
- ORAL ECSTASY ..... 149 F
- ORIENTAL NIGHT ..... 85 F
- RUBBER PHANTASIES ..... 245 F
- SAKURA ..... 85 F
- SAKURA 2 ..... 85 F
- SOUTHERN BEAUTIES ..... 230 F
- Teenage Street Slutts ..... 145 F
- WORLD'S BEST BUTTS ..... 149 F
- WORLD's BEST BREAST ..... 149 F

PC CDROM VIDEO

- BEACH GIRL ..... 85 F
- CROWBERRY ..... 85 F
- INSATIABLE WOMAN ..... 85 F
- MEN'S CLUB ..... 85 F
- MOVIES FOR THE NIGHT ..... 75 F
- OBSESSIONS ..... 85 F
- PEARL MOVIE ..... 85 F
- PINK LADIES ..... 75 F
- PRETTY BABY ..... 75 F
- SWEET SUMMER ..... 75 F
- TABOO ..... 85 F

JEUX INTERACTIFS

- CLUB CYBERLESQUE ..... 285 F
- DREAM MACHINE ..... 295 F
- LE JEU DE L'OIE VF ..... 285 F
- NIGHT WATCH ..... 225 F
- NIGHT WATCH II ..... 225 F
- PRIVATE PRISON VF ..... 285 F
- SAM BOTTE VF ..... 295 F
- SEX CASTEL ..... 295 F
- SEYMORE BUTTS ..... 295 F
- SPACE SIRENS ..... 295 F
- SPACE SIRENS 2 ..... 295 F
- STRIP POKER PRO VF ..... 289 F
- VIRTUAL VIXENS ..... 225 F

PC FUN

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _

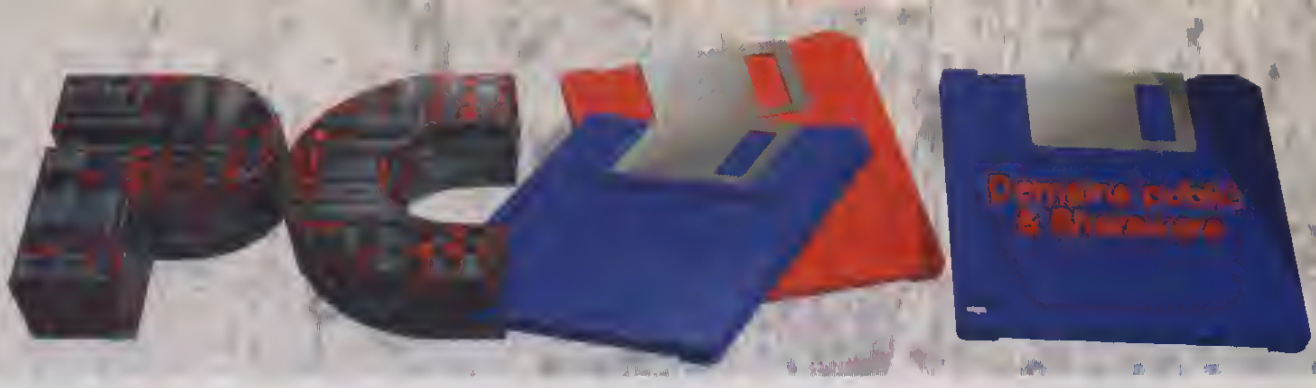
Date expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)

SIGNATURE

Référence	Prix
Port	
Total	

Les envois sont effectués en Colissimo ou Distingo
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel
CEE et DOM TOM : 60 F pour 5 CD + 20 F pour chaque 2 CD
Toute première commande doit être effectuée par courrier (coupon de revue ou papier libre) et être réglée par chèque

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles
DELTAROM - S.A.R.L au capital de 120.000 F - RCS Pontoise B 394 822 852



Jeux

✓ HighView Hunter

✓ Crossword

Un logiciel de mots croisés fonctionnant sous Windows strictement réservé aux anglophiles
Necessite Windows

/windows/jeux/reflxion/crosswo_ exe

▼▼▼▼

✓ Chopper

Un helicoptere est pris d'assaut par des avions Echappez a cette embuscade et anhilez les forces ennemies Côté maniabilité, votre vaisseau repond à chacune de vos sollicitations
Necessite Windows VGA.

/windows/jeux/arcade/choppe exe

Réf. : PC1713

✓ Creeps

De dangereux combats secouent notre galaxie, en y prenant part peut-être parviendrez vous a affirmer votre predominance ? De toute façon tous les coups sont permis ! Creeps est un jeu d action "à la Street Fighter II" entierement realise en 3D. Supporte Vga Soundblaster A posséder d urgence !

/jeux/arcade/creeps_ exe

Réf. : PC1717

✓ BreakFree

Le Principe de ce jeu dos est simple Vous devez vous frayer un passage dans un labyrinthe de brique rouge en projetant des boules d'energies Par ses déplacements ce jeu rappelle fortement Wolfenstein Agreable, il devrait vous faire passer de bon moments Supporte Vga, Soundblaster et joystick

/jeux/arcade/breakf exe

Réf. : PC1719

✓ Reflector

Un jeu mi-strategie mi-echec futuriste Vous devez habilement aneantir les escadrons de votre adversaire Proche du jeu d'echec, Reflector ravira les fans de jeux de réflexion. Les graphismes VGA et la bande sonore sont très reussis Un jeu passionnant qui vous tiendra en haleine durant de longues heures ! Supporte Vga Cartes sonores (SoundBlaster etc)

/jeux/reflxion/reflec exe

Réf. : PC1720

✓ CyberBlaster 3D

Vous devez sans doute vous souvenir du fameux speed ball (un hit en puissance sur ST/AMIGA) Cyberblaster 3D reprend son principe mais dans un environnement 3D, deux équipes s affrontent et doivent marquer des but par tous les moyens imaginable Avant chaque match, vous pourrez vous équiper en gadgets Supporte Vga, Cartes sonores et joysticks

/jeux/arcade/cyb exe

Réf. : PC1721

✓ King's Casino Solitaire

Une compile de jeux de cartes en Solitaire sous Windows Inepuisable ! Ces jeux demeurent (même seul) toujours aussi passionnants Un bon investissement
Nécessite Windows

/windows/jeux/reflexion/casino exe

Réf. : PC1721

DISKiMAGE

135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris - Métro / RER Gare de l'Est ou Gare du Nord
du LUNDI au VENDREDI de 14h00 à 18h30 et le SAMEDI de 14h00 à 17h30
✆ 16(1) 46 07 21 97 uniquement du MARDI au VENDREDI de 14h30 à 17h30
À bientôt...

Internet

Internet a indéniablement propulsé le monde informatique. Cette super autoroute de l'information recèle de nombreux recoins encore inexplorés. Nous vous proposons à l'aide de ce pack de prendre le large. Vous aussi vous avez droit à votre part de soleil: alors comme moi faite valoir vos droits en commandant le Super Pack Internet !

✓ WinSock Internet Relay Chat version 1.4E

Converser librement (en conservant l'anonymat, comme pour le Minitel) avec des milliers de connectés, c'est ce que vous propose WS_IRC. Après avoir déterminé votre "Nickname" (pseudonyme), sélectionnez un Canal et pénétrez y (un simple clic suffit) ! Vous voici au coeur d'une palpitante discussion portant sur les Pizza aux peperronis ... A suivre

/!Windows/utility/Internet/wsirc14_ exe

▼▼▼▼

✓ H.T.M.L Editor

Dans la série "Do-it-Yourself" (Faites le vous même), je demande l'éditeur de HTML. Mais HTML Kezako ? Et bien c'est tout simplement le format correspondant aux superbes pages HyperText que l'on trouve sur les sites WorldWideWeb. Comme vous l'aurez sans doute devine, ce logiciel vous invite à créer vos pages Web. Confortable, l'éditeur nécessite tout de même une lecture approfondie de sa documentation

/!Windows/utility/Internet/htmled_ exe

▼▼▼▼

✓ Cello

Voici un petit client permettant de naviguer librement sur le Web

/!Windows/utility/Internet/cello_exe

▼▼▼▼

✓ FTP LIST

Un fichier Texte de 900 ko (une fois décompressé) répertoriant plusieurs centaines d'adresses FTP anonymous (il n'est pas nécessaire de posséder un compte pour se connecter au serveur)

/!Windows/utility/Internet/ftp_ exe

▼▼▼▼

✓ BsdChat:

Un sympathique client Irc moins complexe que WS_IRC et intégrant quelques fonctions intéressantes

/!Windows/utility/Internet/bsdchat _exe

Réf. : PC1700

✓ Internet Voice Chat 1.00

Vous souhaitez appeler vous amis à l'étranger mais les frais de communication ne vous le permettent pas ? Aucun problème, Internet Voice Chat se charge de tout. Précisez l'adresse IP de votre correspondant et entrez immédiatement en conversation vocal avec lui. Bien entendu ce dernier doit avoir également lancé Internet Voice Chat sur sa machine. Pour accomplir ce fantastique tour (de magie ?), un micro relié à votre carte sonore suffit. Hallucinant !

/!Windows/utility/Internet/ivc_ exe

▼▼▼▼

✓ Set Mosaic

Le paramétrage de Mosaic vous semble fastidieux ? SetMosaic est une interface de configuration beaucoup plus ergonomique

/!Windows/utility/Internet/smosaic exe

▼▼▼▼

✓ Ftp Daemon

Vous aimeriez transmettre un fichier à un correspondant mais vous ne connaissez pas d'endroit où lui déposer. Ftp Daemon est un serveur Ftp complet comprenant un puissant contrôle d'accès. Grâce à lui, un simple connecté Internet peut rapidement disposer de son propre site' ! * Pendant le temps de sa connexion

/!Windows/utility/Internet/wftp_ exe

Ces disquettes nécessitent le kit internet de base

Réf. : PC1701

Multimédia

✓ TopDraw version2.0

Un outil graphique d'une simplicité déconcertante, permettant de concevoir rapidement des dessins de grande qualité. Un large panel d'options est présent. Nécessite Windows

/!windows/dao/progs/topdr_ exe

Réf. : PC1714

✓ Smart Book version 4.0

Un fantastique outil multimédia ! Autorisant la création de catalogues, présentation ou autres application multimédia sous forme de livret (décomposé en pages, chapitres, sous chapitres). Un player freeware(libre de droit) permettant de diffuser vos créations est également fournis

Nécessite Windows

/!windows/edit/smartbk exe

Réf. : PC1706

Communication

✓ Telix for Windows version 1.01a

Ce terminal vous permettra de vous connecter et de télécharger à partir de différents serveurs tout en jouissant du multitâches (Ah télécharger un fichier pendant un traitement d'image, quelle exaltation !) de Windows. De plus, la plupart des modems y sont pré-configurés.

Nécessite Windows, Modem

/!windows/communic/bbs/telixw exe

Réf. : PC1704

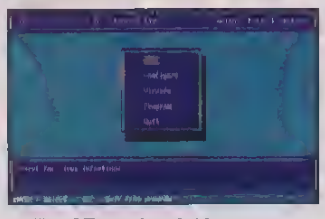
✓ Executor version 1.99

Un puissant émulateur macintosh, couleur, complet mais surtout pleinement fonctionnel. Particulièrement facile d'emploi, il se révélera rapidement indispensable pour vos échange Mac<->Pc. En en faisant l'acquisition, accédez à une large logithèque de programmes commerciaux et shareware(allez donc faire un tour à la boutique pour les disquettes mac) macintosh (que cela soit sur cd ou sur disquette). C'est incontestablement l'utilitaire Shareware du mois. En un mot, Etonnant !

/!emulateur/executo_ exe

Réf. : PC1703

Anti-virus



✓ FPROT version 2.16

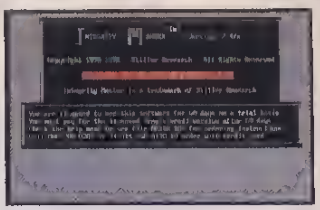
La toute dernière version de l'antivirus Fprot, une protection fiable et sûr pour vos fichiers

/!virus/progs/fpro216 exe

▼▼▼▼

✓ Integrity Master version 2.42a:

Un antivirus basé sur la recherche générique de virus. Après avoir accompli une contrôle d'intégrité de vos disque durs, Integrity Master signalera toute manipulation suspecte. Sont atout majeur : ne pas être dépend d'une



base de signatures Virales !

/!virus/progs/itm242 exe

▼▼▼▼

✓ Vsum version par Patricia Hoffman

Ce logiciel répertorie plusieurs milliers de virus, détaillant leur date de déclenchement, leur nocivité, leur manière de se propager. N'oubliez pas : La défense en matière de virus passe par une maîtrise totale du sujet !

/!virus/info/vsum2 exe

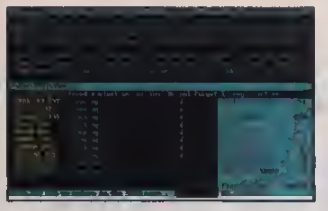
Réf. : PC1716

A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

Bon de commande

Conditions de vente: tarif dégressif en fonction des quantités.
Une disquette : 50 F - 3 disquettes : 100 F - 5 disquettes : 150 F - 7disquettes : 200 F - 10 disquettes : 250 F. Attention!
Certaines références comportant plusieurs disquettes (1 disquette =2 etc)

Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
P	C	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F



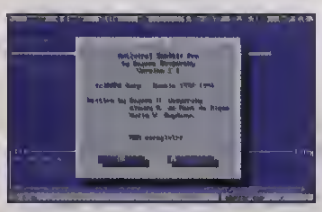
✓ Thunder Byte Antivirus version 6.32

Dos+Qutils etendus & Windows

Une disquette contenant la toute dernière version du meilleur antivirus sur le marché. Décomposé en plusieurs modules (notamment Tbscan, Tbclean), Tbav éradique près de 90% des virus inconnus (polymorphes ou non). Grâce à ce dernier vous serez à l'abris des plus violentes agressions. ("Un scanner incomparable", Génération PC N°20 Janvier 95)

/!virus/progs/tbav632.exe

Réf. : PC1708

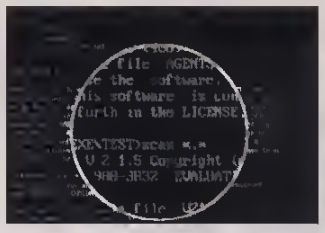


✓ AVP version 2.1

Un antivirus relativement recent, qui nous parvient de Russie. Son auteur Eugene Kasperski cherche à détrôner purement et simplement ses concurrents. Le logiciel reconnaît les fichiers archives (ZIP, ARJ) et y effectue des recherches poussées. Seul ombre au tableau, aucune version Windows n'est pour l'instant disponible.

/!virus/progs/avp_.exe

▼▼▼▼



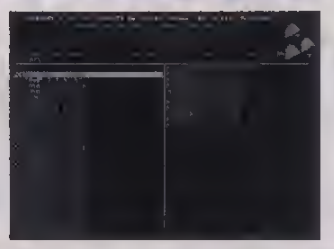
✓ VirusScan Version 2.16E

La toute dernière version du désormais célèbre antivirus de MacAffee. La majorité des derniers virus sont reconnus et peuvent être facilement éliminé. Mieux vaut prevenir que guérir. Protégez votre Ordinateur !

/!virus/progs/vscn216_.exe

Réf. : PC1702

Utilitaires



✓ QPEG386 1.15E

Qpeg 386 vous permet de visualiser tout type d'images dans des résolution allant du 320*200 au 1024*768 (en 16, 256, 32 millions ou 16 millions de couleurs). Par ses algorithmes (fruit de recherches pointues) performants, Qpeg386 peut se prétendre comme le plus rapide afficheur de JPG (un format de compression ultra-puissant) sur PC au monde.

/adultes/viewer/qpeg386.exe

▼▼▼▼

✓ Aurora 2.0 & TSET

Deux editeurs dos, tres puissants qui vous simplifierons la vie. Au programme: Interface multi fenêtrée, menus deroulants. Jetez immediatement Edit a la poubelle !

/dos/utility/auror_.exe

/dos/utility/tsed.exe

▼▼▼▼

✓ Pc Config version 7.31

Cet utilitaire est particulièrement pratique puisqu'il rend la configuration d'un PC (Périphérique, parametre Cmos etc.) aisé.

/dos/utility/pcfg7.exe

▼▼▼▼

✓ Windows Commander 1.51

Un programme destiné à remplacer le gestionnaire de fichiers fournis avec Windows. De nombreuses fonctionnalite ont été ajoute et l'ergonomie est bien meilleur.

/!windows/utility/bureau/wcmd15_.exe

Réf. : PC1709

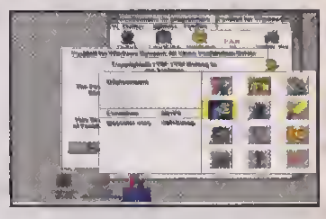
✓ Visual Planner 2.0

Un logiciel de planning particulièrement bien fini. Insérer vos rendez vous, visualisez la composition de vos semaines, optimisez votre temps et appréciez ainsi plus justement votre travail. De quoi gerer efficacement votre temps.

Nécessite Windows.

/!windows/utility/visplan.exe

▼▼▼▼



✓ Fax Mail for Windows Version 3.10

Faxmail est un logiciel de fax sous windows possedant de nombreuses fonctions interessantes. Vous pourrez ainsi envoyer un fax à plusieurs personnes et programmer les heures d'envois.

Necessite Windows

/!windows/communic/fax/fax31_.exe

Réf. : PC105

Bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Pays

Ci-joint mon règlement par :

❑ Chèque ❑ Mandat

à l'ordre de :

DISKIMAGE

135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

❑ Carte Bleue

N° Carte :

Date expiration :

Signature obligatoire :

3000 SOFTS SONT À VOUS !!!

Tous les logiciels proposés ce mois-ci, et naturellement ceux des mois précédents sont téléchargeables par modem ou par Minitel avec :

au 36 70 28 12

3615 PCFUN

Le kit de téléchargement comportant un **câble** et le **logiciel Sapristi** coûte **95 F** port compris, **Sapristi seul** : **15 F** port compris

en cas de problème de téléchargement contactez-nous au 16(1) 49 88 63 86

Éditeur PRESSIMAGE *8,91F l'appel puis 2,23F/mn

Plus de 6 heures de plaisir GRATUIT !

CD-Rom HOT Volume 1 :

«Trois clips très chauds»
- CD Charme HS N°1

«Il y en a pour tous les goûts, mais pas pour les timides»
- CD Charme N°3

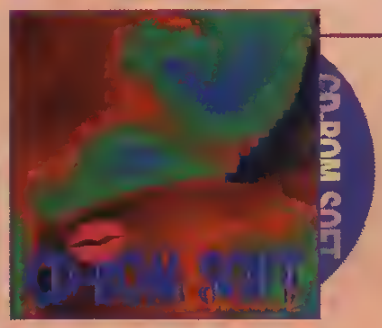
CD-Rom SOFT Volume 1 :

«Incroyable ! Sophie Favier nue pour des minutes de plaisir inoubliables.Du charme et des filles superbes pour un été torride !»
- CD Charme HS N°1

«Au final, des séquences d'une qualité superbe.»
- CD Charme N°4

CD-Rom HOT Volume 2 :

«L'esthétique est bien présente grâce à des filles absolument ravissantes... Précipitez-vous !»
- CD Charmes N°5



CD-Rom SOFT Volume 2 :

«Tout un programme ! On appréciera surtout la qualité vidéo, qui est vraiment particulièrement bonne... en milliers de couleurs, même !»
- CD Charmes HS N°1

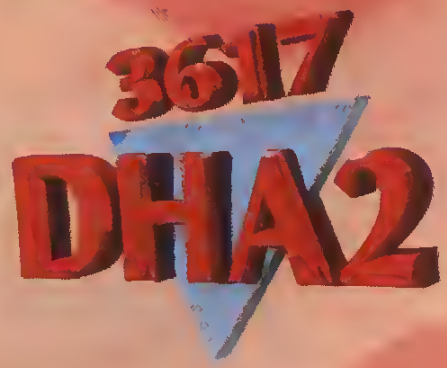
CD-Rom HOT Volume 2 :

«Des scènes qui plairont à un très large public et qui devraient vous échauffer les esprits. Encore une fois vous entrez dans les scènes très chaudes de ce film...»
- CD Charmes HS N°1

Encore plus impudiques, toujours plus HOT !

NOUVEAU CD !
Hot Volume 4 !

Les meilleurs CD-Rom Hard Mac et PC sont disponibles sur le 3617 DHA2. Pour les recevoir GRATUITEMENT*, chez vous, par la Poste, composez sur votre Minitel le :



* Laissez-nous simplement votre adresse sur le **3617 DHA2** pour recevoir chez vous, par la Poste, le(s) CD-Rom de votre choix. Vous ne payez QUE la communication, soit 5,57F/mn. Envoi en France métropolitaine uniquement. Attention : seules les demandes effectuées par Minitel seront prises en compte. Strictement interdit aux moins de 18 ans. Envoi sous pli discret.

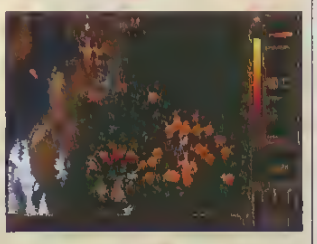
FRANCE/USA

3615 TEASER

30.000 FICHIERS

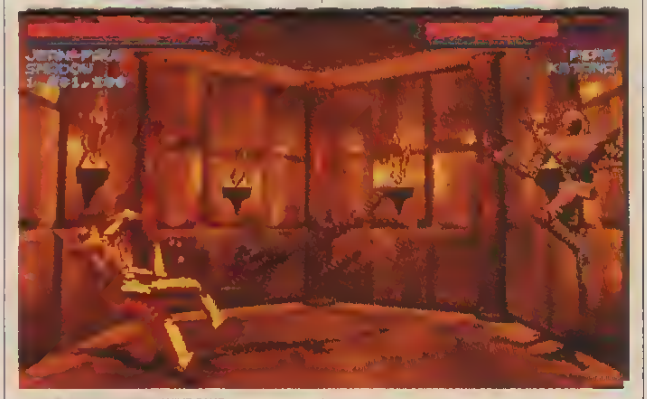
Téléchargez

Sur notre serveur les dernieres versions des meilleurs programmes PC en provenance de FRANCE et des USA Tous nos fichiers sont GARANTIS SANS VIRUS connus et sont compactes pour économiser votre temps de transfert



30.000 Fichiers

C'est le nombre total de ce que nous vous offrons en acces **libre** sur le **3615 TEASER** dont une superbe selection pour adultes



WINDOWS

Recevez sous 48 H.

Les **logiciels BSTPRO** et **WINBBT** pour telecharger a partir de votre PC Il suffit d'envoyer 15 francs en timbres et une disquette vierge avec votre nom et adresse a

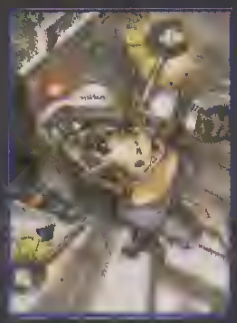
France-Teeser
17 rue Corot
92410 VILLE D'AVRAY

Teaser, the best download you could find in France !

3617 TeleDisk

Recevez chez vous gratuitement et sur disquette les logiciels que vous sélectionnez !

1. Connectez-vous sur le serveur 3617 code TeleDisk
2. Choisissez le format de votre disquette (parmi les 3 qui vous sont proposés)
3. Choisissez sur votre disquette les fichiers que vous sélectionnez après avoir éventuellement lu leur descriptif en ligne
4. Laissez vos coordonnées pour recevoir gratuitement le ou les disquettes que vous avez fait requérir



La liste des catégories de logiciels présents sur TeleDisk

- Jeux
- Anti-Virus
- Graphisme
- Bureautique
- Utilitaires
- Communication
- Musique
- Compression
- Programmation
- Education
- Ray-Tracing

POUR PC WINDOWS & MAC

MouNET

Ta mère, elle t'ambe pas sur l'Internet avec MouNET !

A 1 Franc de l'heure, elle trimbale son ordinateur en guise d'aspirateur...

✓

Pour 6F F U [illegible] FTP sur

Vous [illegible] FTP Archie IRC WAIS GOPHER [illegible]

Tous nos [illegible]

Les trois [illegible]

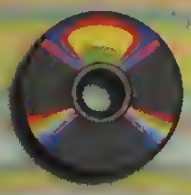
Vous pouvez vous [illegible]

Les logiciels de [illegible] reporter à MOUNET! [illegible]

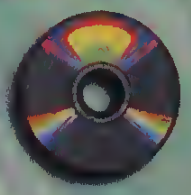
Si vous avez des [illegible] http [illegible]

FRANCE TEASER

Club Français du CD-ROM



Découvrez en avant-première le Club Français du CD-ROM !



1- Une offre de bienvenue extraordinaire !

Parmi une sélection de 40 titres variés vous choisissez vos 3 CD-ROM préférés à un prix incroyable !

2 - Une entrée au club libre et gratuite !

Vous n'avez absolument aucun droit d'entrée au Club à payer et aucune cotisation annuelle au Club n'est demandée !

3 - Un choix exceptionnel !

Le *Club Français du CD-ROM*, c'est plus de 1000 nouveaux CD-ROM présentés chaque année. Ce sont les plus grands succès des principaux éditeurs, les plus beaux programmes, les dernières nouveautés que vous pouvez voir et revoir à volonté, tranquillement chez vous en famille ou à votre bureau
Éducation, Éveil, Érotisme, Sciences, Nature, Musique, Peinture, Culture, Jeux, etc. Vous trouvez au Club tous les genres à tous les prix

4 - Un CD-ROM sur deux à prix réduit !

Avec le *Club Français du CD-ROM*, vous bénéficiez d'un «Prix Club» très compétitif (-10% sur le prix public en vigueur) et d'offres régulières sur les meilleurs CD-ROM du marché à des prix exceptionnels
Chaque CD-ROM acheté au Prix-Club, vous donne automatiquement un droit à 10 % de réduction supplémentaire sur l'achat d'un second CD-ROM
De plus, lorsque vous serez client depuis plus d'un an, vous bénéficierez de réductions supplémentaires sur certains titres. Cela sera notre manière de récompenser votre fidélité et de fêter votre date d'anniversaire d'entrée au Club.
Toutes ces conditions spéciales sont pour vous la garantie de réaliser des économies supplémentaires.

5 - Des CD-ROM gratuits !

Le *Club Français du CD-ROM* est le seul qui vous offre des CD-ROM gratuits.
A chaque commande au Club, vous accumulez des «Points Cadeaux» qui vous permettent de choisir des CD-ROM gratuits dès que vous avez passé dix titres en commande

6 - Un service pratique !

Vous pouvez donner vos instructions 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, par minitel, par téléphone ou par courrier Toutes vos commandes sont traitées dans les 48 heures.

Envoyez dès aujourd'hui ce coupon réponse à :
Club Français du CD-ROM
Service Relation Clientèle
BP 804
75470 Paris cedex 10

OUI, je souhaite recevoir SANS AUCUN ENGAGEMENT de ma part, la documentation du *Club Français du CD-ROM* ainsi que l'offre promotionnelle de bienvenue.

❑ M, ❑ Mme, ❑ Mlle
NOM : _____
PRENOM : _____
TEL : _____
ADRESSE : _____
CP : _____ VILLE : _____
AGE : _____

❑ Je suis équipé d'un lecteur ❑ J'envisage d'acheter un lecteur
❑ CD-ROM ❑ CD-I ❑ CD-PHOTO

Mon genre de titre CD-ROM préféré
❑ JEUX ❑ CULTURE ❑ EDUCATION ❑ PROFESSIONNEL
❑ ARTS & MUSIQUE ❑ EVEIL ❑ CHARME

FUN 995

Club Français du CD-ROM
La meilleure solution pour acheter moins cher vos CD-ROM !

7 - Une garantie absolue de satisfaction !

Avec le *Club Français du CD-ROM*, vous n'avez pas de mauvaises surprises. Nos CD-ROM sont rigoureusement neufs, identiques à ceux proposés dans le commerce et immédiatement échangés ou remboursés en cas d'insatisfaction

8 - Un CD-ROM Catalogue Magazine gratuit chaque trimestre !

Le *Club Français du CD-ROM* vous adresse gratuitement, quatre fois par an, un CD-ROM catalogue qui vous présente en détail l'offre disponible sur le marché, et bien sûr, toutes les nouveautés. Véritable bible de ce secteur, vous y trouvez des informations sur les titres, des conseils et des avis émis par notre comité éditorial, des commentaires, des logiciels «cadeau», des démonstrations.

Parmi les produits présentés la sélection du Club. Pour le recevoir, vous n'avez rien à faire. Elle vous est envoyée automatiquement. Mais vous pouvez bien sûr choisir un autre CD-ROM ou vous avez même la possibilité de ne pas commander du tout.

9 - Déjà un premier cadeau !

Pour vous accueillir au sein du Club, nous vous offrons en plus un superbe range-CD pour classer vos CD-ROM

10 - Un parrainage, un CD-ROM offert !

Vous ferez plaisir à un ami en le parrainant au Club Votre ami bénéficiera d'une offre de bienvenue extraordinaire et vous augmenterez la taille de votre CD-Thèque en recevant gratuitement un CD-ROM ou un cadeau de votre choix.

Club Français du CD-ROM
TOUS LES CD-ROM DU MARCHÉ PAR CORRESPONDANCE !

LA RENTREE EN CD-ROM

PLUS DE 400 TITRES DISPONIBLES

WINDOWS 95 — PC — EN F

ÉCRIVAINS

DRAMATURGES FRANÇAIS	[illegible]	[illegible]
PLATON ET LA RENAISSANCE	[illegible]	[illegible]
HISTOIRE DE LA LITTÉRATURE	[illegible]	[illegible]
[illegible] LES ORIGINES	[illegible]	[illegible]
LA FONTAINE ET SA MÉMOIRE	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
LES MÉDICIS	[illegible]	[illegible]
LE LOUVRE : 150 PEINTURES	[illegible]	[illegible]
LA LOUVRE : MALADIES ET PEINTURES	[illegible]	[illegible]
MUSÉE GUIMET PHARAONS	[illegible]	[illegible]
MICHEL ANGE	[illegible]	[illegible]
MONET VOYAGE TERRESTRE	[illegible]	[illegible]
REMBRANDT	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
PEINTURE GOTHIQUE	[illegible]	[illegible]
PEINTURES ART DE CHAUVET / MAGDALÉNIEN	[illegible]	[illegible]
SALVADOR DALI	[illegible]	[illegible]
LE TEMPS DE MONET	[illegible]	[illegible]
LE TEMPS DE VAN GOGH	[illegible]	[illegible]
MUSÉE D'ORSAY	[illegible]	[illegible]

NATURE

LA CHASSE PAR FRUSS	[illegible]	[illegible]
LES [illegible]	[illegible]	[illegible]
LES POISSONS	[illegible]	[illegible]

CINÉMA

CINÉMANIA 95 (Windows Français)	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
LE FESTIVAL [illegible]	[illegible]	[illegible]

DICTIONNAIRES

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible] (Accompagnement scolaire)

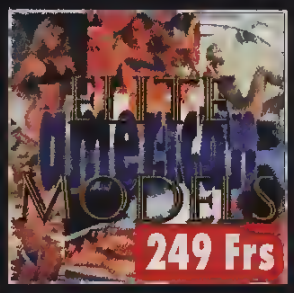
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

Les CD-Rom X les plus HOT aux prix les plus soft

Nous sommes les moins chers !!! La preuve ...? Nous remboursons la différence si vous trouvez moins cher (sur justificatif)

L'ÉVÉNEMENT CYBERSEX

Virtual Valerie 2. Un chef d'œuvre du Cybersex : effets sonores, modélisations 3D sophistiquées, animations provocantes... tout y est ! Vous serez emportés par la charge érotique pour des centaines d'heures de jeux et de plaisirs.
CD PC Win & Mac



Elite American Models 1 (interactif) : La très célèbre agence ELITE vous dévoile les charmes de ces plus beaux top-models (Cindy) sur lesquels vous pourrez zoomez à volonté !

Maximum perversum : Une belle russe va connaître toutes les turpitu des amoureuses. Soumise au sexe, jusqu'à l'esclavage, elle subira tout dans un délire de jouissance.

Pulsions Mangas : [illegible] hard, [illegible]

XXX Total Fantaisy : Une chaude selection des photos les plus hard du moment [illegible] toutes par thème. Des heures de [illegible] en voir le bout.

Pour l'achat de 2 CD, le CD-rom Ragtime est **offert**

500 extraits intéractifs de films X

LA SUPER PROMO DU MOIS

CELIBRITY NUDES : Plus d'une centaine de stars (Cindy) se livrent à vous sans retenues dans des positions plus existantes les unes que les autres

Seymore Butts 2 : [illegible]

Vampire Kiss : [illegible]

Space Sirens 2 : [illegible]

Starbangers : [illegible]

Grossistes :
Fax : 47.78.54.69
Particuliers :
commandez et réglez en CB en appelant au 47 78 54 70
[illegible]
36 68 00 89
Commandez discrètement à toute heure et gagnez des cadeaux très sexe

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : SEXY CD, TOUR AURORE - 18, PLACE DES REFLETS - 92975 LA DEFENSE 2 CEDEX

JE DESIRE RECEVOIR LES CD DONT LES CASES SONT COCHEES CI-DESSOUS

❑ VIRTUAL VALERIE 2	A 299 F	❑ XXX TOTAL FANTAISY	A 249 F
❑ SEYMORE BUTTS 2	A 289 F	❑ ELITE AMERICAN 1	A 249 F
❑ SPACE SIRENS 2	A 299 F	❑ PULSIONS MANGAS	A 179 F
❑ VAMPIRE'S KISS	A 299 F	Ragtime offert pour 2 CD achetés ❑	
❑ CELEBRITY NUDES	A 249 F	☒ FRAIS DE PORT	25 F
❑ STARBANGERS	A 249 F	TOTAL	

NOM _____ PRÉNOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____

3615 SXCD
pour tous les autres titres (nouveautés, films gays...)

JE DESIRE RECEVOIR SOUS PLI DISCRET LES CD DONT LES TITRES SONT COCHES CI CONTRE. PCF10/95

FRAIS DE PORT : FRANCE Métropole - CEE Suisse 25F - DOM TOM 50F - Autres pays 80 F

REGLEMENT PAR ❑ CHEQUE (ORDRE SEXY CD)

❑ MANDAT ❑ CB

CB N° _____

DATE DE VALIDITÉ DE LA CARTE ____/____ SIGNATURE OBLIGATOIRE

JE CERTIFIE ETRE MAJEUR _____ SIGNATURE ci-dessus OBLIGATOIRE

LES NOUVELLES SERIES NTC - TESTEES SOUS Microsoft Windows 95

NTC Real Médiasound

Versian Multimédia du NTC Pro Pentium 75 :

- ***Disque 840 Mo hautes Performances & vidéo rapides***
- ***Maniteur 15" garanti sur site & CD-Ram x4 vitesse***
- ***Carte son 16 bits & Enceintes amagnétiques 2x80 Watts***

Comprenont :

Boitier Minitour 200 Watts, Carte mère PCI chipset TRITON évolutive Pentium 150Mhz, Processeur Intel Pentium 75 Mhz, 8Mo RAM ext 128Mo, Carte graphique PCI 1Mo ext 2Mo DRAM, Disque dur 840 Mo E-IDE, lecteur 3"1/2 1 44Mo, Moniteur 15" non entrelacé couleur (garanti sur site 1 an), Clavier AZERTY 102 touches, Souris compatible Microsoft, Lecteur CD-Rom Quadruple vitesse Mitsumi FX400, Carte son Maxi Sound 16 bits stéréo avec connecteur Wave, Enceintes magnétiques stéréo 2x80 Watts

Livré avec Windows 95 en version integrale sous licence

10690 F

Les valeurs sûres :

❑ Avec Processeur Intel Pentium 75	10690 F
❑ Avec Processeur Intel Pentium 90	11340 F
❑ Avec Processeur Intel Pentium 100	11990 F
❑ Avec Processeur Intel Pentium 120	13290 F
❑ Avec Processeur Intel Pentium 133	14120 F

NTC Pro Pentium 75

PC EXPERT

"Le Pentium 75 Mhz le plus rapide du test PC Expert Juin 95"

"Ce Pentium 75 réserve tout de même de bonnes surprises... Il s'avère performant avec un Winstone de 7 points au-dessus de la moyenne."

Disponible dès aujourd'hui en versions Multimedia et bureautique.

NTC WinStation 90

Pentium 90 - Nouveau Chipset TRITON - Pipeline Burst Cache

Productivité et sécurité garantis

- ***La technologie du chipset TRITON***
- ***Mémoire 256 Ko cache en pipeline***
- ***16 Mo RAM extensibles à 128 Mo***
- ***Disque dur 840 Mo rapide***
- ***Un moniteur 15" garanti sur site 1 an***
- ***Encombrement réduit***

Comprenant :

Boitier Desktop 200 Watts, Carte mère PCI chipset TRITON evolutive Pentium 150Mhz, 256 Ko Pipeline Burst Cache, Processeur Intel Pentium 90 Mhz, 16Mo RAM ext 128Mo Carte graphique PCI accélératrice Windows, Disque dur **840 Mo E-IDE Rapide**, lecteur 3"1/2 1 44Mo **Moniteur 15"** couleur 1280x1024 (garanti 1 an sur site), clavier AZERTY 102 touches, Souris compatible Microsoft, **Lecteur CD-Rom Quadruple vitesse Mitsumi FX400, Carte son Maxi Sound 16 bits, HP 2x80 Watts,** Livré avec Windows 95 en version integrale sous licence

intel inside pentium

13890 F

Les valeurs sûres :

❑ Intel Pentium 90	13890 F
❑ Intel Pentium 100	14540 F
❑ Intel Pentium 120	15840 F
❑ Intel Pentium 133	16670 F
❑ MS-Office 4.3	+ 3300 F

NTC ProStation 133

Le dernier cri de l'informatique : Pentium® 133 & Cache Pipeline

- ***16 Mo RAM, Disque haute capacité 1.2 Go & vidéo 2Mo VRAM***
- ***Moniteur 17" au 15" Sony & CD-Rom Pionner 4,4x***
- ***Carte son & Enceintes 2x80 Watts***

Comprenont :

Boitier Maxitour 250 Watts, Carte mère PCI chipset TRITON évolutive Pentium 150Mhz, 256 Ko Pipeline Burst cache, Processeur Intel Pentium 133 Mhz, 16 Mo RAM ext 128Mo, Carte graphique PCI Diamond Stealth 968 2Mo ext 4Mo VRAM, Disque dur 1 2 Go E-IDE lecteur 3"1/2 1 44Mo, Moniteur 17" SMILE 17 DL ou SONY 15SF, Clavier AZERTY 102 touches, Souris compatible Microsoft, Lecteur CD-Rom Quadruple vitesse Pionner 4 4x, Carte son Maxi Sound 16 bits stéréo avec connecteur Wave, Enceintes magnétiques stéréo 2x80 Watts avec contrôle de volume, basse et aigüs Windows 95 livré en version integrale sous licence

19990 F

Les valeurs sûres :

❑ Avec Processeur Intel Pentium 100	17850 F
❑ Avec Processeur Intel Pentium 120	19150 F
❑ Avec Processeur Intel Pentium 133	19990 F
♦ Version avec Microsoft Office 4.3 CB	Ajouter 2890 F seulement
♦ Version avec 32 Mo RAM ou Sony 17SF	Ajouter 3150 F seulement

NTC Maxi Media

Pentium - Chipset TRITON - Windows 95

Le Tap du Multimédia

- ***Carte d'aquisition vidéo avec tuner TV multistandard Pal/Secam/NTSC***
- ***Fonctions TV sur PC***
- ***Incrustation vidéo Pal/Secam/NTSC***
- ***Vidéo AVI plein écron***
- ***Restitution vidéo MPEG (lecture des CD vidéo)***

Comprenont :

Boitier Moyenne tour 250 Watts, Carte mère PCI chipset TRITON evolutive Pentium 150Mhz, Processeur Intel Pentium® 90 Mhz, 8Mo RAM ext 128Mo, Carte graphique Mira 20TD PCI 1Mo ext 2Mo **avec Tuner TV**, Disque dur **840 Mo E-IDE Rapide**, lecteur 3"1/2 1 44Mo, **Moniteur 15"** non entrelace couleur 1280x1024 pitch 0 28 (garanti 1 an sur site), clavier AZERTY 102 touches, Souris compatible Microsoft, **Lecteur CD-Rom Quadruple vitesse Mitsumi FX400, Carte son Maxi Sound 16 bits, Enceintes 2x80 Watts,** Windows 95 livré en version integrale sous licence

intel inside pentium

4 x 3413 F

+ 300 F de frais de dossier*

ou 13650 F au comptant

Les valeurs sûres :

❑ Avec Processeur Intel Pentium 90	13650 F
❑ Avec Processeur Intel Pentium 100	14300 F
❑ Avec Processeur Intel Pentium 120	15600 F
❑ Avec Processeur Intel Pentium 133	16430 F

Show Room Permanent

Tous nos prix sont TTC ... garantie 4 ans ... ar PMO + 1 ans MO en atelier pour nos ... équipements en standard sauf moniteur en laptop Sauf erreur typographique prix et caractéristiques modifiables sans préavis Photos non contractuelles Conditions générales sur simple demande Règlement à crédit sous réserve d'acceptation par Cetelem ou Sofinco

Service lecteurs n° 162 (v p 193)

© INCOTOR TPM FLAMAGE Annecy Paris

NTC-0895 © "Ce Concept Marketing 46.82.03.98

NTC Media Home

Pentium - Chipset TRITON - Windows 95 - Microsoft Home

L'informatique pratique

- *Un investissement au meilleur rapport ualité/performances/prix, pour le bureau ou à la maisan*
- *Processeur Pentium®*
- *Maniteur 15" trés confortable et garanti sur site*
- *Composants multimédias intégrés*
- *Logiciels complets livrés en standard*

4 x 2860 F
+ 300 F de frais de dossier*
ou 11440 F au comptant

intel inside pentium

Comprenant :
Boitier Mini tour 200 Watts, Carte mere PCI chipset TRITON évolutive Pentium 150Mhz, Processeur Intel Pentium 75 Mhz, 8Mo RAM ext 128Mo, Carte graphique PCI accelerateur Windows 1Mo ext 2Mo, Disque dur **540 Mo Rapide**, lecteur 3"1/2 1.44Mo, **Moniteur 15"** non entrelacé couleur, clavier AZERTY 102 touches, Souris compatible Microsoft, **Lecteur CD-Rom Quadruple vitesse Mitsumi FX400, Carte son Maxi Sound 16 bits stéréo, HP 2x80 W, Microphone main libre avec logiciel de reconnaissance vocale,** Logiciels MS HOME (WINDOWS 95 préinstallés, livres en versions intégrales avec licences, disquettes CD-Rom et manuels

Les valeurs sûres :

❑ Avec Processeur Intel Pentium 75	11440 F
❑ Avec Processeur Intel Pentium 90	12100 F
❑ Avec Processeur Intel Pentium 100	12750 F
❑ Avec Processeur Intel Pentium 120	14050 F
❑ Avec Processeur Intel Pentium 133	14880 F

NTC Buro-Station

SPECIAL RENTREE 96

Bien acheter sans trop dépenser

- *Un investissement sûr et économique*
- *Le choix des débutants*
- *Facilité d'emploi*
- *Livré avec système d'explaitation*
- *Garantie 4 ans (1 an PMO + 3 ans MO)*

4 x 1698 F
+ 300 F de frais de dossier*
ou 6792 F au comptant

intel inside pentium

Comprenant :
Boitier Mini tour 200 Watts, Carte mere avec Bus PCI, Processeur Dx2 66, 8Mo RAM ext 128Mo, Cache 128 Ko, Carte graphique PCI accelerateur Windows 1Mo ext 2Mo, Disque dur **540 Mo Rapide**, lecteur 3"1/2 1.44Mo, Moniteur 14" couleur 1024x768, Clavier AZERTY 102 touches, Souris compatible Microsoft, Logiciels Dos 6.22 + WINDOWS 3.11 preinstallés, livres en versions integrales sous licence

Les valeurs sûres :

❑ Avec Processeur Dx2.66	6790 F
❑ Avec Processeur Dx4.100	7080 F
❑ Avec Processeur Intel Pentium 75	8190 F
❑ Avec Processeur Intel Pentium 90	8840 F
❑ Avec Processeur Intel Pentium 100	9490 F

❑ **Version Internet** (Modem/fax + 2H gratuit sur Internet) : **Ajouter 950 F** ❑ **Version Multimédia** (Carte son MAXI 16 + CD-Rom Mitsumi + HP 2x25W) Ajouter **1690 F**

PIECES DETACHEES, ACCESSOIRES & PERIPHERIQUES

Imprimantes

Deskjet 540	2090 F
Deskjet 560C	3050 F
Deskjet 850C	4190 F
Deskjet 1600C	8950 F
Deskjet 1200 CPS	10090 F
Laser 4L	3650 F
Laser 5P	6090 F
Laser 5MP	7190 F
Laser 4+	9850 F
Laser 4M+	13650 F
BJ200 Ex	1650 F
BJC4000	2450 F
BJ300	3590 F
BL330	3790 F
BJC600	2690 F
BJC800	10950 F
BJ230	2160 F
Laser LBP4i 1Mo	3150 F
Laser LBP4i 2 Mo	3550 F
Laser LBP4U 512K	3790 F
Laser LBP4U 1Mo	4190 F
EPSON Stylus 800+	1850 F
EPSON Stylus color	3550 F
EPSON Stylus color Pro	4750 F
Stylus color Pro XL	8590 F

Logiciels

MS Windows 3.11	390 F
MS Pack Office 4.2 CD	2990 F
Windows 95 MAJ DK ou CD	690 F
Windows 95 V' integrale	1290 F

Cartes graphiques

Miro 20 SD S3 2Mo	1190 F
Miro12 PMD (MPEG)	990 F
Miro 40SV S3 2Mo VRAM	3790 F
Miro 20TD (TV) 1 Mo	2950 F
Miro 20TD (TV) 2 Mo	3550 F
Miro DC1 Clip	3550 F
Miro DC1TV	6090 F
Cirrus 5428 VLB	550 F
Trident 9440 VLB PCI	550 F
D Stealth 864 1Mo DRAM	1150 F
D Stealth 968 2Mo VRAM	1790 F
Matrox Impression Lite 2Mo VRAM	1750 F
Matrox Impression Plus 2Mo VRAM ext 4Mo	1950 F
Matrox Impression Plus 4Mo VRAM	3150 F
Matrox Millenium 2Mo VRAM	2080 F

Sauvegarde

Conner 420 Mo Int	1180 F
Iomega 420 Mo Int	1090 F
Iomega 800 Mo Int	1390 F
Iomega Zip ext 100 Mo port // ou SCSI	1350 F
Streamers externes sur port parallele	a partir de 2550 F

Disques durs

Wester Digital 540 Mo	1290 F
Wester Digital 850 Mo	1450 F
Wester Digital 1 2 Go	2090 F
Wester Digital 1 6 Go	3650 F
DD 250 Mo	790 F
DD 420 Mo	950 F
DD 540 Mo CFS540	1050 F
DD850 Mo CFS850	1350 F
DD1 2 Go	1790 F

Controleurs

ISA 16 bits EPP/ECP	150 F
VLB E-IDE + IO	190 F
PCI 4DD	120 F
Adaptec 2940C PCI	1890 F

REVENDEURS
Nous consulter

Cartes mères

486 Sx Dx4 VLB Green	690 F
486 Sx/Dx4 PCI E IDE	850 F
Zappa 90/100 8Mo EDO	3390 F
Triton 75/133 EIDE P&P	1350 F
Cartes mères ASUS Chipset Triton ALADIN	
- 4Mo EDO 256K,P&P	1450 F
- 4 EX Mo EDO, cache 256Ko synchrone, P&P	1850 F
- 4 SY Mo EDO, cache 256Ko synchrone, P&P	2490 F
- ASUS Bi-Pentium	3890 F

Processeurs

P75 / P90	1295 F/ 1945 F
P100 / P120	2595 F/ 3895 F
P33	4725 F
486 Intel / AMD	à partir de 650 F

Crédit Cétélem et Crédit Bail

N.T.C

NEW TECHNOLOGY COMPUTER

ACCESSOIRES MULTIMEDIA

Guillemat	
Maxi TV	1850 F
Maxi Radio FM	370 F
Maxi Korg Wove 32	890 F
Maxi Sound 16 + HP + Micro	720 F
Maxi Kit 16 + CD 4xv + HP	2450 F
Créative Lab	
Sound Blaster 16 IDE	620 F
Sound Blaster 16 Pro ASP	990 F
Sound Blaster 16 SCSI ASP	1320 F
Sound Blaster AWE 32 Value	1190 F
Sound Blaster AWE 32	1690 F
Pack Discovery 16 Volue 4x	2450 F
Pack Créative HOME	2650 F
Lecteurs CD-Rom	
Panasonic 562 8 - 2xv	780 F
Mitsumi FX 400 - 4xv	1050 F
Pionner 4 4 xv	1150 F
Sony 76E - 4xv	1150 F
Toshiba 4xv SCSI	2180 F
Pionner 4xv SCSI	1680 F

Haut-parleurs, Cartes MPEG, Cartes d'acquisition TV et montages vidéo... Téléphanez-nous

REGION PARISIENNE
102 Avenue de Stalingrad - 93200 St Denis
42.35.95.41
Fax : 42.35.14.11

PARIS : METRO NATION
31 Rue de Montreuil - 75011 Paris
43.48.60.36
Fax : 43.48.60.45

LE SERVICE DIRECT NTC

VPC

Lignes Directes
48.26.42.51
43.48.60.36

VENTE EN MAGASIN & ENVOI SUR TOUTE LA FRANCE

Payez tout en 10 Mois!!! Sous Réserve d'accord FRANFINANCE

Lundi : 14h-19h30
Mardi - Samedi : 10h30 - 19h30

MICRO PC ®

GARANTIE 5 ans

146 Rue de Crimée 75019 Paris Tel : 42-45-54-38 Fax : 44-84-03-72 Métro : Laumière

L'Univers Du PC Loisirs Au Plus Juste Prix !!!

PC EXCEL LIGHT 486

Boitier Mini Tour 256 K cache WB
Carte Mère Evolutive Pentium
4 Mo de RAm 32 bits
Lecteur 3" 1/2 HD Sony
Carte SVGA 1Mo ext à 2MO
Accélératrice Dos/Windows & 16,7M Couleurs
Disque Dur Fast IDE 540 Mo
ECRAN SVGA 14" Full Screen
Pitch 0,28 Energy Star
Clavier Français + Souris Hte Résolution+Tapis

Prix TTC	486DxII66	486DxII80	486DxIV100
VLB bus	4579	4790	4979
PCI bus	4779	4990	5290

PC EXCEL LIGHT PENTIUM

Boitier Mini Tour 256 K cache WB
Carte Mère Pentium Bus PCI
8 Mo de Ram 32bits Fast Page
Lecteur 3" 1/2 HD Sony
Carte SVGA 1Mo ext à 2MO PCI
Accélératrice Dos/Windows & 16,7M Couleurs
Disque Dur Fast IDE 850 Mo
ECRAN SVGA 14" Full Screen
Pitch 0,28 Energy Star
Clavier Français + Souris Hte Résolution+Tapis

PCI BUS	PENTIUM90	100Mhz	120Mhz
	6979 F	7390F	8290F

PC EXCEL MULTIMEDIA 486

Boitier Mini Tour 256 K cache WB
Carte Mère Evolutive Pentium
4 Mo de RAm 32 bits
Lecteur 3' 1/2 HD Sony
Carte SVGA 1Mo ext à 2MO
MPEG VIDEOCD CDV
Accélératrice Dos/Windows & 16,7M Couleurs
Disque Dur Fast IDE 850 Mo
ECRAN SVGA 14' Full Screen
Pitch 0,28 Energy Star
Clavier Français + Souris Hte Résolution+Tapis

CD ROM 4 Vitesse
compatible CD Audio-Vidéo-Kodak-CDV
Carte Son Type S.BLASTER
16 Bits DSP MULTI CD
Direct Sound Processing - Direct To Disk
Interface General MIDI
32 Voix Polyphonique (Korg,Roland,Yamaha...)
Logiciels Multimédia
Studio Midi - Sampler - Mixer - Chaine Stéréo
Laser CD Audio - Lecteur CD Vidéo - CD Photo
Joystick & 2HP25w

PRIX TTC	486 DxII66	486DxII80	486DxIV100
VLB Bus	5890	5990	6290
PCI Bus	5990	6190	6490

PC EXCEL MULTIMEDIA PENTIUM

Carte Mère Intel Triton Bus cache
Boitier Moyen Tour 230W
8 Mo de RAm 32Bits Fast Page
Lecteur 3" 1/2 HD Sony
Carte SVGA PCI Spider S3 64bits
MPEG VIDEO CDV
Disque Dur Fast IDE 1,3 Go
ECRAN SVGA 14" Full Screen
Pitch 0,28 Energy Star
Clavier Français + Souris Hte Résolution+Tapis

CD ROM 4 Vitesse
Compatible CD Audio -Vidéo-Kodak-CDV
Carte SON Type S.BLASTER
16 Bits DSP MULTI CD
Direct sound Processing - Direct To Disk
Interface General MIDI
32 Voix Polyphonique (Korg,Roland,Yamaha...)
Logiciels Multimédia
Studio MIDI - Sampler - Mixer - Chaine Stéréo
Laser CD Audio - Lecteur CD Vidéo - CD Photo
Joystick & 2HP25w

PCI BUS	PENTIUM90	100Mhz	120Mhz	133Mhz	150
	8990f	9490f	10490f	11990f	NC

OPTIONS

4 Mo Suplémentaires	+ 999F	Korg Wave Général MIDI	+ 765F
Ecran SVGA 15"MPR2 Ne BRad	+ 899F	1Mo de Ram Vidéo Sup	+ 489F
Ecran SVGA 17"MPR2 Ne Brad	+2690F	Option D.dur 540 Mo -> 850 Mo	+ 390F
Dos 6.22 & Windows 3.11 Wkp	+ 649F	Option Carte Son AWE32V	+ 799F
Boitier Moyen/Grand Tour	+269/390F	HP 25W --> HP 80W Stéréo	+ 159F
Controleur Fast IDE PCI	+229 F	Option Carte G.Midi Roland	+ 489F

ACCESSOIRES

S.BLASTER 16	579
S.Blaster 16 MCD	819
S.Blaster 16Asp Mcd	949
S.Blaster AWE 32V	1089
Korg wave Upgrade	749
CD Rom 2X	499
CD Rom 4X mitsumi	899
CD Rom 4XPanasonic	999
HP 25 W	139
HP 80W	279
CD Rom4X+C.Son16DSP + 2HP 25w	1390

Disque Dur 540Mo	899
Disque Dur 850	1190
Disque Dur 1Go	1580
Ram 1mo	269
Ram 4mo 32bits	999
Ram 8mo 32 Bits	1900
Carte Mère Vlb 486DX266	990
Carte Mère VLB 486DXIV100	1290
Carte Mère PCI DXII66	1190
Carte Mère PCI DXIV100	1490
Carte Mère Pentium 90	2490
Carte Mère Pentium 100	2990

Transformez votre PC !!!
386 --> 486 ou PENTIUM
Ex : 486DXII66 --> 990 F
Rendez Vous au 42-45-54-38

Frais de port PC :

Province	+320F
Paris/banlieue	+150F
Accesoires	+ 79F

Assurances Incluses

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....
TEL :

Désignations :

Frais de Port PC province : +320F

☐ Chéque
☐ Mandat Postal
Signature Obligatoire :

PC FUN 0995

Frais de Port à Prévoir par Accessoire Dans La Limite des Stocks Disponibles Conception Publicitaire Deposée

LE MEILLEUR DU MULTIMEDIA AVEC

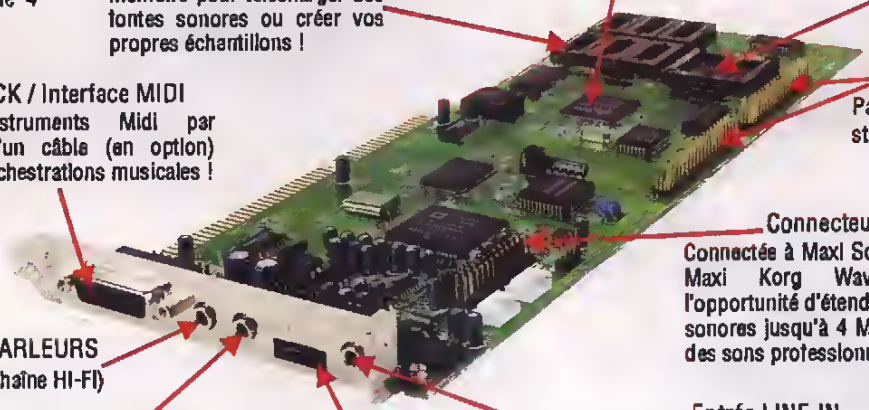
NOUVEAU !

MAXI SOUND 32 WAVE FX

La Carte Sonore avec Synthèse WAVETABLE, Effets REVERB & CHORUS

Les vrais instruments numérisés dans votre PC !

Avec la carte sonore **MAXI SOUND 32 WAVE FX** stéréo, vous bénéficiez de la toute dernière technologie : **synthèse wavetable** avec 32 voix de polyphonie pour des sons de haute qualité, effets de **reverb** et **chorus** pour plus de profondeur musicale. 190 sons de vrais instruments, 107 percussions et 46 effets sonores sont pré-enregistrés numériquement sur 16 bits et stockés dans 1 Mo de ROM. Vous profitez ainsi d'une dimension musicale exceptionnelle, dans tous vos jeux compatibles Général Midi et applications sonores.



ENREGISTREMENT
16 bits, qualité CD. Echantillonnage de 4 à 44,1 KHz.

EXTENSIONS
Ajoutez jusqu'à 2 Mo de mémoire pour télécharger des fontes sonores ou créer vos propres échantillons !

WAVETABLE
Les vrais instruments numérisés !

Effets REVERB et CHORUS

Interfaces CD-ROM
Panasonic / IDE : les standards 4X et 6X.

Port JOYSTICK / Interface MIDI
Reliez vos instruments Midi par l'intermédiaire d'un câble (en option) pour créer vos orchestrations musicales !

Connecteur WAVE
Connectée à Maxi Sound 32 Wave FX, Maxi Korg Wave vous offre l'opportunité d'étendre les échantillons sonores jusqu'à 4 Mo et de bénéficier des sons professionnels Korg.

Sortie HAUT-PARLEURS et LINE-OUT (Chaîne HI-FI)

Entrée MICROPHONE

Potentiomètre de VOLUME

Entrée LINE-IN
Enregistrez vos échantillons ou effets sonores depuis votre chaîne HI-FI, magnétophone...

LIVREE AVEC
Les logiciels en français, sous Windows, Midisoft Recording Session, Sound impression et le séquenceur Cakewalk Express !

COMPATIBILITE
Windows 95 et 3.1, Général Midi, Sound Blaster, MPC 3...

890 F TTC

L'Offre Multimédia Complète : MAXI SOUND CD 32 4X

NOUVEAU !

MAXI SOUND 32 WAVE FX

+

Lecteur de CD-ROM 4X Panasonic

+

Enceintes Stéréo

+

Les 3 meilleurs jeux sur CD-ROM d'une valeur supérieure à 1000 F !

=

2590 F TTC

Distributeurs :

FRANCE : GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - Fax : 99 08 94 17
Tél (utilisateurs) 99 08 81 71 - Tél (revendeurs) 99 08 90 88

SUISSE : LOGICOSOFTWARE
CP 126 - 1000 LAUSANNE 19

BENELUX : GUILLEMOT INTERNATIONAL
150 Avenue Emile Max - 1040 BRUXELLES

Maxi Sound est une marque déposée de Guillemot International. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Sound Blaster est une marque déposée de Creative Technology. Photos non contractuelles. Prix publics généralement constatés. Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays.

Je désire recevoir une documentation sur.....
Merci de me faire parvenir gratuitement votre catalogue multimédia, ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Nom..... Prénom.....
Société .....
Adresse .....
..... CP.....
Ville..... Tél.....

Coupon à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE

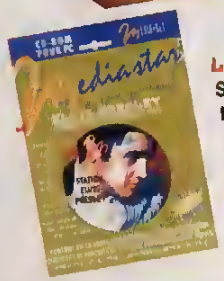
PALME D'OR DU MULTIMEDIA.

Story-Board by Mediaset : devenez réalisateur Multimedia

AVEC STORY-BOARD, RÉALISEZ SOUS WINDOWS VOS PROPRES APPLICATIONS MULTIMEDIA. UNIQUE EN FRANCE, STORY-BOARD VOUS PERMET DE SIMULTANÉMENT **METTRE EN SCÈNE** VIDÉOS, TEXTES, SONS, ET IMAGES. POUR FACILITER VOTRE RÉALISATION, VOUS POUVEZ VISUALISER IMMÉDIATEMENT LE RÉSULTAT DE VOTRE SÉQUENCE ET AINSI PASSER PROGRESSIVEMENT DE L'ÉBAUCHE À LA VERSION DÉFINITIVE. D'UNE **EXTRÊME SIMPLICITÉ** D'UTILISATION, STORY-BOARD NE NÉCESSITE AUCUNE CONNAISSANCE PARTICULIÈRE EN PROGRAMMATION. STORY-BOARD : PALME D'OR DU MULTIMEDIA! (PC/DISQUETTE ET CD-ROM) REF. 505. **245 F.** STORY-BOARD VERSION PROFESSIONNELLE (PC/CD-ROM) REF. 509. **845 F.**

STORY-BOARD : CRÉEZ DES ZONES DE FORMES QUELCONQUES • INSÉREZ VOS IMAGES AUX FORMATS JPEG, TIFF, TARGA,... • VISIONNEZ DES IMAGES DE SYNTHÈSE ET DE MORPHING • PASSEZ DES FILMS VIDÉO AUX FORMATS AVI, FLI, FLC,... • GÉREZ L'APPARENCE DE VOS FENÊTRES · EFFETS 3D, BORDS COLORÉS,... • AJOUTEZ DU SON MIDI DE QUALITÉ NUMÉRIQUE (MID, WAV) • GÉNÉREZ DES LIENS HYPERTEXTES, DES EFFETS D'APPARITION FLUIDES ET RAPIDES • CHOISISSEZ PARMI UNE CENTAINE D'ICÔNES VOTRE POINTEUR DE SOURIS • IMPRESSION TEXTES/IMAGES • RUNTIME.

STORY-BOARD VERSION PROFESSIONNELLE (EN PLUS DES CARACTÉRISTIQUES DE LA VERSION PERSONNELLE) : PLUS DE 100 EFFETS D'APPARITION (FONDUS, RIDEAUX,...) • DIAPORAMA • SYNCHRONISATION DES ENCHAÎNEMENTS • MENUS UTILISATEURS : POPUP MENU • CONVERSION DES IMAGES EPS, MAC, IMG, MSP, WPG, RAS • LECTURE DES IMAGES AU FORMAT FIF (FRACTAL IMAGE FORMAT) • DITHERING AUTOMATIQUE • ZOOM DE 50 À 200% • GESTION DE SCÉNARIOS EN COURS • RUNTIME,...



LA COLLECTION MEDIASTAR RÉUNIT DE NOMBREUX DOCUMENTS EXCEPTIONNELS SUR LA VIE ET LA CARRIÈRE DES PLUS GRANDES STARS : CD AUDIO «COLLECTOR», INTERVIEWS, EXTRAITS DE FILMS INÉDITS... ELVIS PRESLEY (PC) REF. 663. **245 F.**, MARILYN MONROE (PC) REF. 665. **245 F.** LES BEATLES (SANS CD AUDIO) (PC) REF. 664. **145 F.**

EGALEMENT DISPONIBLE: HOT LINE WORD 6.0 (PC) REF. 589. **145 F.** L'INTEGRAL MULTIMEDIA (PC) REF. 672. **125 F.** RAYTRACING STUDIO (PC) REF. 630. **195 F.** GRAPHISME & MORPHING (PC) REF. 626. **195 F.** JEUX WINDOWS (PC) REF. 651. **125 F.** LADY POWER (PC/MAC) REF 636. **195 F** ETC.

MEDIA•SET

UN CD-ROM D'AVANCE

BON DE COMMANDE A envoyer à MediaSet - Parc d'activité les Radars - 24 rue Condorcet - 91700 Fleury - Tél. (1) 69 06 15 15 - Fax : (1) 69 06 40 90

☐ Oui je désire recevoir gratuitement le nouveau catalogue MediaSet 95

Réf.	Titres	Qté	Prix

30 F de frais d'expédition France metropolitaine uniquement (Colissimo) Gratuit pour toute commande superieure a 500 F

TOTAL TTC

Règlement par : ☐ Carte Bleue N°: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Expire fin : ☐☐☐☐ Date et signature

☐ Chèque à l'ordre de MediaSet

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Ville / Code Postal : .....